JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360

XBOX 360™

OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

Destroy All Humans! 3

Exkluzivní první informace a screenshoty!

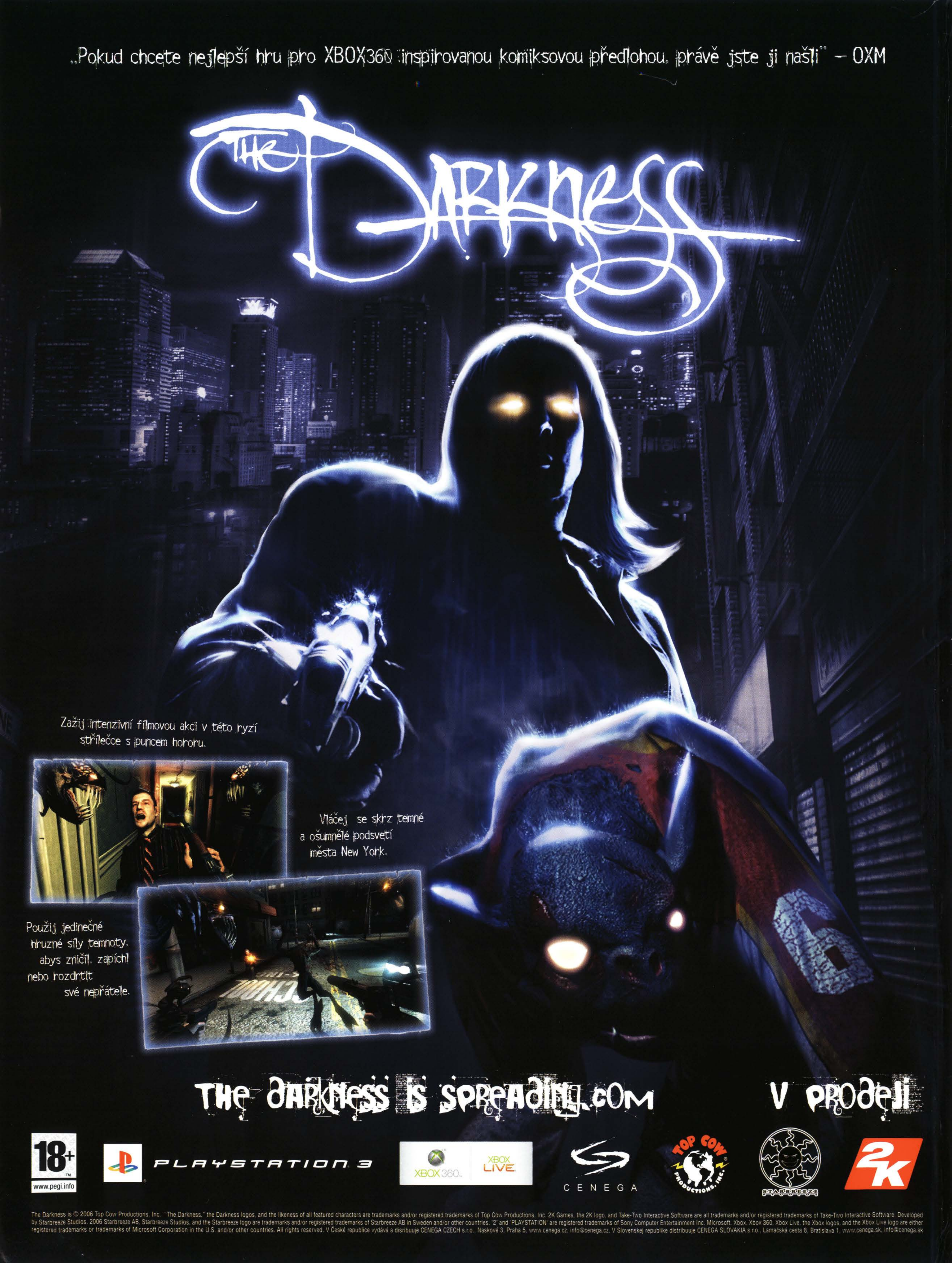
Unreal Tournament III

Gears of War a Halo 3 se skrčí v koutě. Hráli jsme akční pecku letošního podzimu!

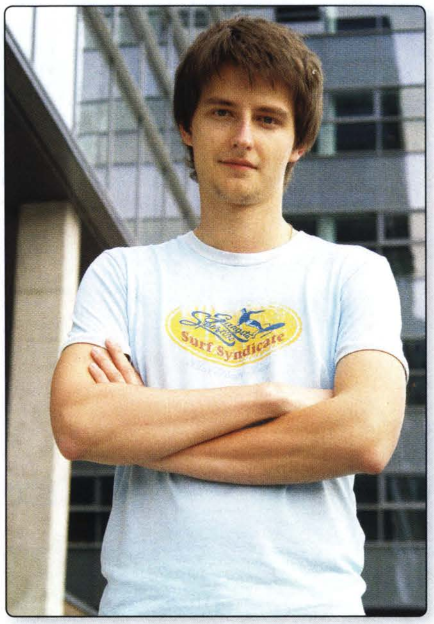
[**BOURNE CONSPIRACY** EXKLUZIVNÍ ODHALENÍ **BIOSHOCK** ČERSTVÉ PRVNÍ DOJMY A ROZHOVOR **XBOX 360 ELITE** NA VLASTNÍ KŮŽI **BLUE DRAGON** PRVNÍ DOJMY **FLATOUT ULTIMATE CARNAGE** RECENZE **PROJECT SYLPHEED** RECENZE]

Future MEDIA WITH PASSION
ČÍSLO 2 SRPEN 2007 299 KČ (449 SK)
02
9 771802 557009

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ | JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360 | ČÍSLO 2 **BIOSHOCK** BOURNE CONSPIRACY **UNREAL TOURNAMENT 3** DESTROY ALL HUMANS! 3


„Pokud chcete nejlepší hru pro XBOX360 inspirovanou komiksovou předlohou, právě jste ji našli" – OXM
The Darkness
Zažij intenzivní filmovou akci v této ryzí střílečce s puncem hororu.
Vláčej se skrz temné a ošumělé podsvětí města New York.
Použij jedinečné hruzné síly temnoty, abys zničil, zapíchl nebo rozdrtit své nepřátele.
the darkness is spreading.com
v prodeji
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360
XBOX LIVE
CENEGA
TOP COW PRODUCTIONS, INC.
STARBREEZE STUDIOS
2K
The Darkness is © 2006 Top Cow Productions, Inc. "The Darkness," the Darkness logos, and the likeness of all featured characters are trademarks and/or registered trademarks of Top Cow Productions, Inc. 2K Games, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Developed by Starbreeze Studios. 2006 Starbreeze AB. Starbreeze Studios, and the Starbreeze logo are trademarks and/or registered trademarks of Starbreeze AB in Sweden and/or other countries. "2" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. V České republice vydává a disribuuje CENEGA CZECH s.r.o., Naskové 3, Praha 5, www.cenega.cz, info@cenega.cz. V Slovenskej republike distribuuje CENEGA SLOVAKIA s.r.o., Lamačská cesta 8, Bratislava 1, www.cenega.sk, info@cenega.sk

Vítejte!



CÍL» OXM VŠUDE KOLEM VÁS

ŘÍKÁ SE, DRAZÍ A MILÍ, že startovat časopis v měsíci červnu, který je špatnými prodeji proslulý, se rovná sebevraždě. Vidíte, jsme stále zde. Červen, to je měsíc mnoha starostí – plný zkoušek či finišování klasického školního roku, období posledních dodělávek a hromadných příprav na léto, které je pro řadu firem hluchým obdobím. Přesto jsme věřili, že OXM vaši pozornost upoutá. Stalo se. Množství reakcí, pozitivního i negativního rázu, nás v redakci nesmírně potěšilo a věřte, že i nejmenší drobnosti nebereme na lehkou váhu. Přáli jste si, abyste mohli ovlivňovat podobu plakátů i dalších drobností, které dotváří dojem z každého čísla. Dáváme vám šanci – v anketách na OXM.cz máte na výběr motivy hned z několik her pro plakát příštího vydání, a brzy přijde možnost ovlivňovat i podobu některé z konkrétních rubrik.

Stránky **www.oxm.cz** pro nás navíc nejsou pouhým smetištěm, skrz které se vám snažíme zprostředkovat známou mediální masáž a nalákat vás na obsah příštího čísla. Jsme si vědomi, že doba pokročila a internet svou rychlostí ohrožuje i poslání tištěných médií. Proto hodláme i zde nabízet střípky z exkluzivních podkladů, o nichž na internetu často kolují jen nepotvrzené informace. První důkaz přišel už na konci června. Ve chvíli, kdy francouzské Vivendi ohlásilo Jasona Bourna, na OXM.cz vychází doplnění některých informací o hře a ochutnávka z článku, který nabízí komplexní pohled na hru, včetně jinde neuveřejněných grafických materiálů. Není to vše. Chcete-li zůstat v obraze také ve chvíli, kdy máte nové číslo do nejmenšího detailu prozkoumáno, stále na vás myslíme. V budoucnu (a kdo ví, možná je onou budoucností právě okamžik, kdy čtete tento úvodník) najdete na OXM.cz mnohé další – exkluzivní první dojmy z recenzování očekávaných hitů, informace o podobě arkádovek, k nimiž máme přístup o dlouhé týdny dříve, reportáže z akcí, upoutávky na turnaje atd.

Jakkoliv platí, že nejhorší je příprava prvního čísla, nám vzalo nejvíce sil navázat na informativní sílu červnové premiéry. Zvláště pak, když nás brzké červencové svátky obraly o delší čas na přípravu a dvojka dorazila do tiskárny v nejkratším období ze všech do budoucna plánovaných čísel. Věříme, že přesto nebudete zklamáni – a že již příště, uprostřed prázdnin, kdy je dostatek klidu na vylepšování již tak dobrého, posuneme magazín o další krůčky vstříc všeobecné spokojenosti. V červnu jsme z mnoha velkolepých plánů museli upustit – už proto, že velkou část našeho času zabralo shánění informací k odhalení hitovek Bourne Conspiracy a Destroy All Humans! 3, nebo také proto, že se začínáme angažovat v akcích, které přímo podpoří Xbox 360 i jeho komunitu u nás.

Pravda, začali jsme netradiční launch party, jejíž výsledek je pro vás nezajímavý – vždyť byla primárně určena obchodním partnerům. Pokračování však přinesl slovenský Sector Event 07, kde jste si mohli poprvé zahrát v rámci OXM turnaje, připravujeme pro vás i další aktivity na progamingovém poli nebo vlastní akce, srazy a další. Mnohé nápady jsou v plenkách, o řadě dalších intenzivně jednáme. Cíl je jasný. Chceme, abyste si veškeré dění okolo Xbox 360 spojili právě s Oficiálním Xbox 360 magazínem. Nejen vzhledem k jeho unikátnímu obsahu či záběru, ale také pro aktivity, jimiž chceme vás i konzoli podpořit.

Kamil Gric, šéfredaktor

ZKUŠENÍ AUTOŘI PÍŠÍ PRO VÁS

České OXM pro vás připravují zkušení autoři domácí scény, jejichž autorské výtvory můžete znát z mnoha prestižních časopisů a internetových serverů.

Martin Boček

Ladislav Leimer

Matěj Havíř

Michael Stern

Michal Jonáš

Jiří Škrampal

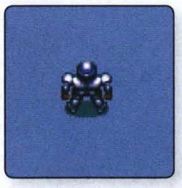
Karel Kališ

Martin Zavřel

Ivan Kratochvíl

Tomáš Vrána

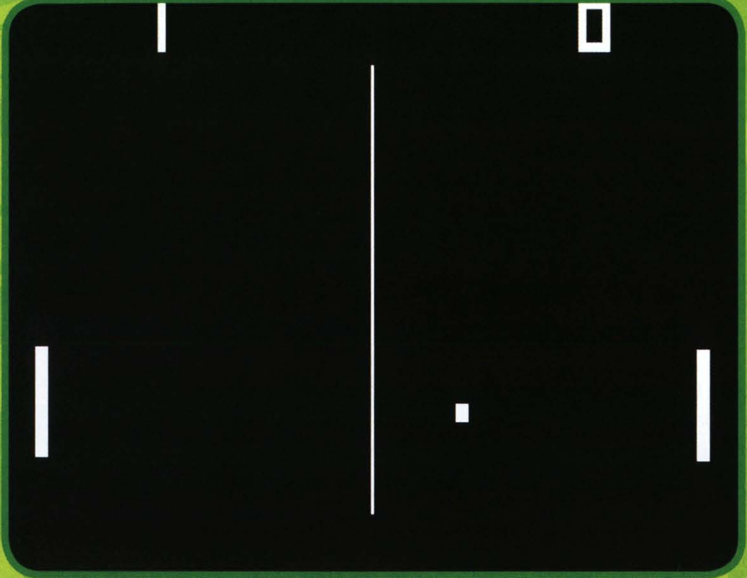
David Sláma

Honza Morkes


Jedno číslo za 200 Kč? Podrobnosti na straně na straně 08

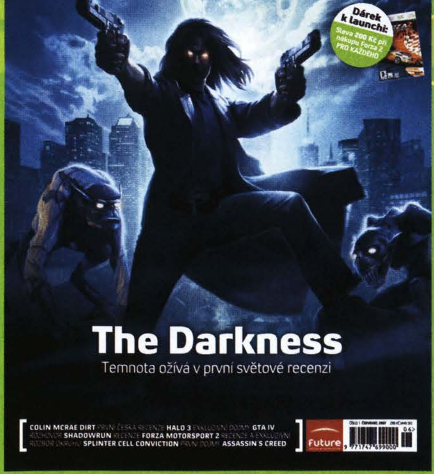
XBOX 360

Hry už dávno nejsou tím, čím bývaly



1972 2007

Nová generace herní zábavy dorazila!



Oficiální Xbox 360 Magazín je jediný kompletní zdroj informací pro všechny fanoušky konzole Xbox 360. Nabízí exkluzivní obrázky, recenze, preview, pozvánky na akce, rozhovory a spoustu dalších zajímavostí. Ke každému vydání získáte DVD plné nejčerstvějších herních ukázek a videí ve vysokém rozlišení, velký plakát A2 a slevový kupón na hru. Kromě toho se připravte na pravidelnou čtvrtletní tištěnou přílohu.

XBOX 360

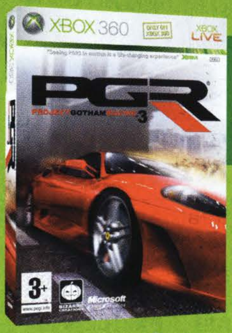
Jeden výtisk za 200 Kč?

Akční cena ročního předplatného: 2 499 Kč (4 499 Sk) + 2 dárky!

(ročně ušetříte téměř 1 100 Kč oproti nákupu na stánku a 500 Kč oproti běžné ceně předplatného!)

Předplatné zahrnuje

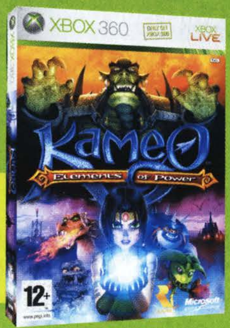
- 12× Oficiální Xbox 360 magazín, 12× 9 GB DVD, 12× plakát formátu A2, 4× tištěnou přílohu
- Exkluzivní dárek pro prvních 50 objednávek předplatného! Jedna z dvojice her Kameo: Elements of Power a Project Gotham Racing 3 dle vašeho výběru!
- Tričko OXM pro prvních 200 objednávek předplatného!
- ZDARMA vstup do Klubu předplatitelů, kde na vás čeká spousta výhod (více na http://klub.cpress.cz)

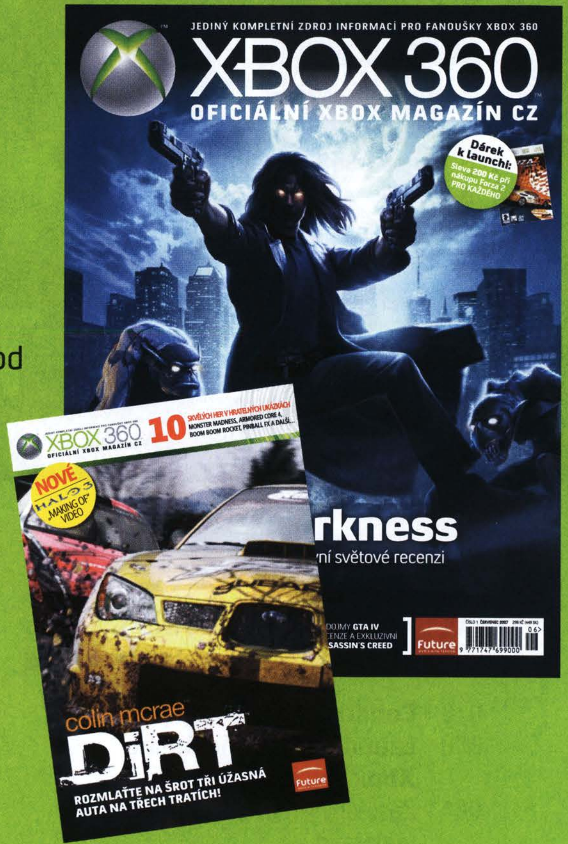


Project Gotham Racing 3
Běžná cena: 799 Kč
Hodnocení: 9/10

NEBO

Kameo: Elements of Power
Běžná cena: 799 Kč
Hodnocení: 8/10





Nechcete se vázat?

Vyzkoušejte kratší variantu předplatného

Půlroční předplatné: 1 249 Kč (2 249 Sk) (ušetříte téměř 550 Kč oproti nákupu na stánku!)
Čtvrtletní předplatné: 625 Kč (1 125 Sk) (ušetříte téměř 275 Kč oproti nákupu na stánku!)

Nabídka je časově omezená do 31. července 2007.
Hru Kameo: Elements of Power nebo Project Gotham Racing 3 získá v obou případech prvních 25 zájemců o roční předplatné.
Tričko OXM získá prvních 200 zájemců o roční předplatné. Dárky obdržíte do 4 týdnů po obdržení platby za předplatné.

Jak si předplatit?

1) textovou zprávou SMS: na číslo 724 321 000
Roční předplatné DÁREK Kameo: Elements of Power: ve tvaru XBOXKAMEO!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXKAMEO!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha
Roční předplatné DÁREK Project Gotham Racing 3: ve tvaru XBOXPROJECT!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXPROJECT!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha
Půlroční předplatné: ve tvaru XBOXPUL!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXPUL!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha
Čtvrtletní předplatné: ve tvaru XBOXCTVRT!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXCTVRT!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha

2) e-mailem: pošlete e-mail s kontaktními údaji a vybranou variantou na adresu predplatne@cpress.cz.

3) telefonicky: na bezplatné lince 800 11 55 88

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360
OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

na straně 12

UNREAL TOURNAMENT III

Unreal Tournament III nechce být lepší než Gears of War a Halo 3. Jednoduše jim dá arénu, ať se porvou – UT3 ví, že nejlepší už je. Naše dojmy potvrzují, že očekávání jsou oprávněně vysoká.

XBOX 360 NEXT

018 **Condemned 2: Profil pachatele**
020 **Launch party Oficiálního Xbox 360 magazínu**
021 Zaslechli jsme: drby, pomluvy, (ne)pravdy
022 Horké novinky pro Xbox 360
023 Střípky o očekávaných hrách
024 **Hydrophobia: Předběžná zpráva vyšetřovací komise**
026 Fallout 3
028 **Project Gotham Racing 4: Nezapomeňte si deštník**
030 id Tech engine 5
031 Představujeme plánované arkádovky dalších měsíců
032 Pro Evolution Soccer 8
034 Need for Speed: Pro Street

na straně 28

KOMUNITA

038 Výsledky Xlive.cz NHL 07 ligy
039 Rozhovor s vítězi NHL 07 ligy
040 Hráčův blog: jak na generála RAAMa?
041 Zkazky z redakce

UŠETŘETE PŘES 1 200 KČ A ZÍSKEJTE HRU ZDARMA!

na straně 04 Informace o předplatném na straně 4

První dojmy

048 **Destroy All Humans! 3 exkluzivní odhalení**
052 Blue Dragon
054 **Bourne Conspiracy exkluzivní odhalení**
058 World in Conflict
060 **Bioshock první dojmy a rozhovor**

TÉMA

036 Xbox 360 Update: Co bude dál?
042 Zajímavé partnerství: Xbox 360 a PC

na straně 60

XBOX 360 RECENZE

Než vyrazíte do obchodů, podívejte se na náš finální verdikt!

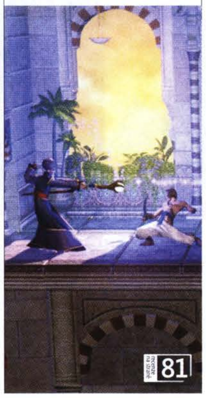
recenze na straně 68

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Adrenalinem nasáklá závodní akce? Ta vznikne smícháním mnoha prvků, jejichž výsledná směsice je – jedním slovem výbušná!

recenze na straně 70

recenze na straně 75



recenze na straně 81

066 Flatout: Ultimate Carnage
070 Overlord
072 Hour of Victory
074 Fantastic Four
075 Project Sylpheed
076 Harry Potter a Fénixův řád
077 Vampire Rain
078 Call of Juarez
080 Tenchu Z
082 Prince of Persia Classic
083 Wing Commander Arena
083 Carcassonne

Návody

088 Colin McRae DiRT
090 Shadowrun

NAJDETE NA DVD

na straně 92

DEMOVERZE! HOUR OF VICTORY, BLACKSITE: AREA 51, SURF´S UP, **PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD´S END, FROGGER, NEW RALLY X, HEAVY WEAPON, CASTLEVANIA, DOUBLE DRAGON PLUS!** THEME PRO VÁŠ DASHBOARD & GAMERPICS

SEZNAM HER

ACE COMBAT 6	23
AVATAR: THE BURNING EARTH	22
BLACKSITE: AREA 51	93
BLUE DRAGON	52
BIOSHOCK	60
BOURNE CONSPIRACY	54
CALL OF JUAREZ	78
CARCASSONNE	83
CASTLEVANIA: SOTN	94
COLIN MCRAE DIRT	88
CONDEMNED 2: BLOODSHOT	18
DEAD RISING 2	21
DESTROY ALL HUMANS! 3	48
DOUBLE DRAGON	94
DUNGEON HERO	22
EARTH NO MORE	22
FALLOUT 3	26
FANTASTIC FOUR	74
FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE	68
GRAND THEFT AUTO IV	23
HAIL TO THE CHIMP	22
HARRY POTTER A FÉNIXŮV ŘÁD	76
HEAVY WEAPON: ATOMIC TANK	94
HOUR OF VICTORY	72
HYDROPHOBIA	24
LOST PLANET 2	21
MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA	92
NASCAR 08	23
NEED FOR SPEED: PRO STREET	34
NHL 08	23
NHL 2K8	22
OVERLORD	70
PROJECT SYLPHEED	75
PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD´S END	93
PRO EVOLUTION SOCCER 8	32
PROJECT GOTHAM RACING 4	28
ROCK BAND	23
SHADOWRUN	90
SOUL CALIBUR IV	22
STRANGLEHOLD	23
TO END ALL WARS	22
TENCHU Z	80
TOMB RAIDER ANNIVERSARY	23
UNREAL TOURNAMENT III	10
VAMPIRE RAIN	77
WARRIORS OROCHI	22
WING COMMANDER ARENA	83
WORLD IN CONFLICT	58

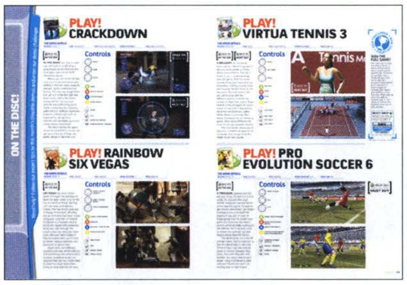
Jump in...
Oficiální XBOX 360 magazín

Jedinečný průvodce časopisem a DVD přílohou

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360
OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

V ruce nedržíte jen další z řady obyčejných časopisů. Oficiální Xbox 360 magazín je unikátní časopis šitý na míru všem fanouškům Xbox 360, kterým zprostředkovává nejčerstvější informace z herní scény, aby je zároveň bavil hodnotným bonusovým obsahem přiloženého DVD. Tento rádce vám prozradí, jaký je obsah jednotlivých sekcí časopisu, co se skrývá za mnoha vloženými ikonkami, jaký obsah naleznete na DVD a mnohé další.

COVER FEATURE
Každý měsíc přinášíme svým čtenářům exkluzivní recenzi nebo preview jedné z očekávaných her. Můžete si být jisti, že podobný materiál nikde jinde nenajdete – exkluzivita a dostatek čerstvých informací zaručeny.

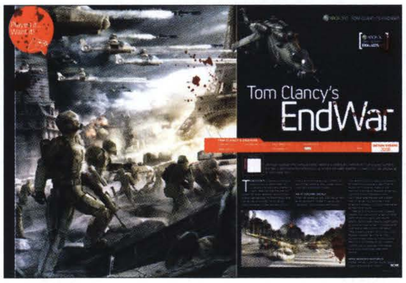


NA DVD
Interaktivní DVD příloha nabízí desítky hratelných ukázek a exkluzivních videí, stejně jako jedinečná témata pro váš dashboard. Stačí jen vložit disk do mechaniky a ochutnat z bohatého obsahu, o němž informujeme v samostatné sekci.

ACCESS
Sekce novinek přináší vyčerpávající odhalení nových hitů, seznamuje vás s děním v zákulisí průmyslu a přináší posled-ní potvrzené i nepotvrze-né informace z kuloárů. Najdete zde i dojmy z herních akcí a atraktivní reportáže.

KOMUNITA
Dáváme také prostor vám, obyčejným hráčům! Jedinečná sekce věnovaná české komunitě okolo Xbox 360 přináší poslední informace o dění, turnajích nebo nejlepších hráčích.

TÉMA
Exkluzivní informace přímo od zdroje nám umožňují připravovat témata, v nichž vás do hloubky seznámíme s technologickými i herními trendy na Xbox 360, díky nimž vymáčknete ze své konzole maximum.



PREVIEW
Exkluzivní první dojmy i postřehy z návštěvy vývojářských studií všude po světě vám zprostředko-váváme v rámci detailních preview, s ověřenými informacemi a detailními grafickými podklady. Nechybí ani žebříček nejočekávanějších her!

RECENZE
S nákupem hry počkejte na naše shrnující verdikty, v nichž svědomitě a přísně hodnotíme všechny nové hry pro Xbox 360, včetně zajímavých titulů pro Xbox Live Arcade. Jako vždy čekejte i příměs exkluzivních bonusů.

TIPY & TRIKY
Ptáte se, jak získat všechny Achievementy? Odhalit každou ze skrytých částí hry? Nebo si jen chcete usnadnit postup hrou pomocí cheatů? Ve všech případech vám pomohou naše vyčerpávající návody a tipy & triky.

ZÁRUKA KVALITY!

Oficiální Xbox 360 magazín ručí za své články i hry, které doporučuje. Naše ikonky vám prozradí, jak vznikal námi vytvořený článek, které hry doporučujeme a které jsme viděli exkluzivně, vše tak, aby vám byla maximálně zjednodušena orientace po časopisu.

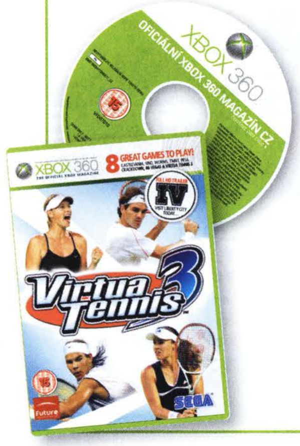
[XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN **EXKLUZIVNĚ**]

[XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN **NAJDETE NA DVD**]

☑ DVD česky! Již brzy

Přestože se to ještě nedávno zdálo být nemožné, již brzy se DVD příloha české mutace Oficiálního Xbox 360 magazínu dočká počeštění. Kdy konkrétně? Již od třetího, tedy zářijového čísla, v budoucnu se navíc čtenáři mohou těšit na úpravu některých rubrik a jejich rozšíření o lokální obsah. O podrobnostech vás budeme včas informovat.

EXKLUZIVNÍ DVD PŘÍLOHA DETAILNĚ



Zahrajte si nové hry!
Každý měsíc přinášíme pečlivý výběr nejlepších her, které se chystají na pulty obchodů!

HD trailery
Každé z videí na našem DVD disku je v HD kvalitě, navíc nechybí řada exkluzivních rozhovorů a Making of trailerů.

Téma pro váš Xbox
Pryč s nudou! Každý měsíc si můžete změnit vizáž vašeho Dashboardu s naším exkluzivním tématem.

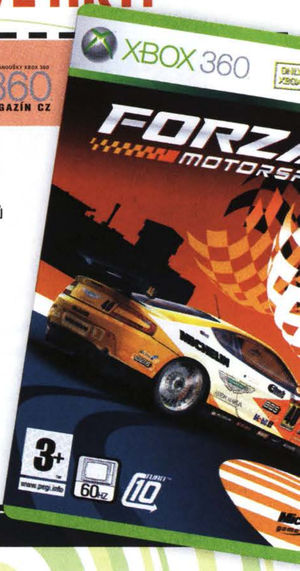
Gamerpics
Chcete se odlišit? Exkluzivní nové obrázky změní váš gamertag k nepoznání, navíc je nikdy nenajdete na Xbox Live.

OXM PŘINÁŠÍ I NEVÍDANÝ BONUS JEDINEČNÉ SLEVY NA NOVÉ HRY!

200 Kč sleva při nákupu hry

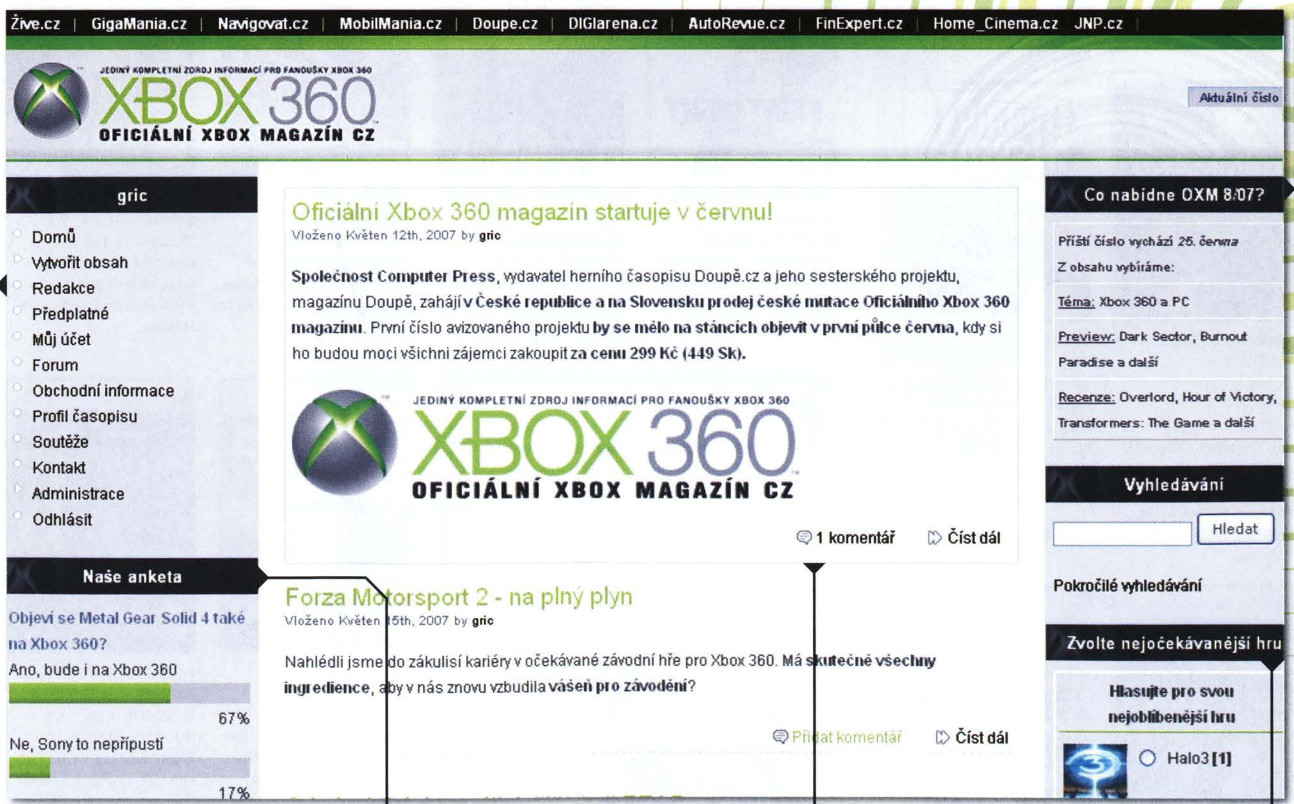
JRC XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě 200 Kč na hru Forza Motorsport 2 pro Xbox 360 v sítích obchodů společnosti JRC (přesný seznam prodeje najdete na stránkách www.jrc.cz).
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat ani kombinovat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **30. července 2007**
- Okopírované či jakýmkoliv způsobem poškozené kupony nebudou akceptovány



TIP: platný kupón najdete v minulém čísle

WWW.OXM.CZ NA WEBU



Co bude příště?
Kdy vychází další číslo a co nabídne? Přesně to vám napovíme na našich stránkách, kde navíc obsah dalšího čísla průběžně aktualizujeme – všichni nedočkavci se tak mohou již v průběhu měsíce dozvědět, co že je v dalším čísle Oficiálního Xbox 360 magazínu čeká.

Předplatné, redakce a další
Zajímáte se o Oficiální Xbox 360 magazín do hloubky? Horní rozcestník a první menu v levém sloupci poslouží jako navigace po webu. Najdete zde konkrétní informace o týmu, který pro vás časopis připravuje, bližší informace o možnosti předplatného nebo soutěžích online.

Naše anketa
Zajímavá nás také váš názor! Prostřednictvím webu zjišťujeme, jaký je váš pohled na herní dění, které hry preferujete a jak hodnotíte Oficiální Xbox 360 magazín. Neváhejte a hlasujte v pravidelně aktualizovaných anketách, jejichž výsledky se budou objevovat v časopise a na základě konkrétních postřehů dozná změn i jeho obsah a struktura.

Články a informace o dění
Přestože web časopisu není primárně dalším novinkovým serverem, i zde se dočkáte zajímavostí a čerstvých informací. Kromě konkrétního obsahu aktuálního čísla nechybí ochutnávky připravovaných článků nebo stručné první dojmy z hitů, které se nám dostaly pod ruku jako prvním v ČR!

Hlasujte pro nejočekávanější hru!
Sledujete náš žebříček nejočekávanějších her, který se objevuje uvnitř časopisu? Pomozte jej utvářet! Vaše hlasování nejenže ovlivní pořadí, ale i naše preference při získávání exkluzivních recenzí a dalších materiálů. Je jen na vás, které hře budeme věnovat největší pozornost!

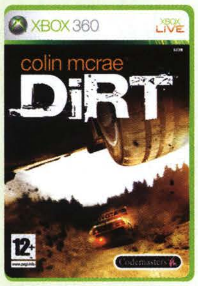
Jasná volba

Hry pro Xbox 360, které musíte mít doma

HORKÉ NOVINKY

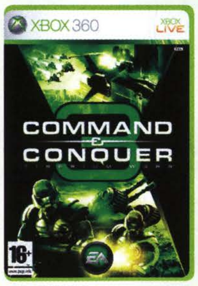
FORZA MOTORSPORT 2
■ HODNOCENÍ: 9,0
■ CENA: 1 699 KČ

Forza 2 je takřka bezchybný automobilový simulátor, který reálně (a přitom zábavně) zachycuje prostředí závodních okruhů od A až do Z.



COLIN MCRAE: DIRT
■ HODNOCENÍ: 8,1
■ CENA: 1 699 KČ

Nejdelší rallye série pro Xbox se opět vrací na místo činu. Tentokrát prověříte špičkové závodní speciály na bahnitých tratích.



COMMAND AND CONQUER 3: TIBERIUM WARS
■ HODNOCENÍ: 8,3
■ CENA: 1 699 KČ

Jeden z největších průkopníků svého žánru, Command and Conquer, nezklamal ani posledním přírůstkem Tiberium Wars. Král je mrtev, ať žije král také na Xboxu 360.

GUITAR HERO 2
■ HODNOCENÍ: 8,7
■ CENA: 2 299 KČ

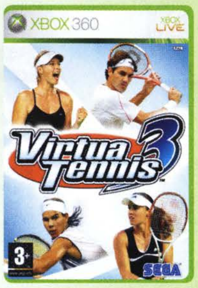
Jsou věci, jejichž návykovosti neporozumíte. Hrát si na kytaristu prostřednictvím Xboxu 360? A proč ne?!

GHOST RECON AW 2
■ HODNOCENÍ: 8,2
■ CENA: 1 699 KČ

Máme-li si vybrat, první díl i vzhledem k nižší ceně vítězí. Dvojka ale nabízí multiplayerové drobnosti, díky nimž by neměla chybět ve vaší sbírce.

CRACKDOWN
■ HODNOCENÍ: 7,9
■ CENA: 1 599 KČ

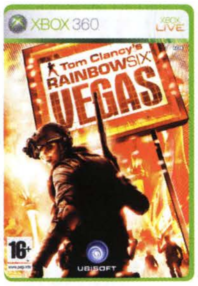
Crackdown je často přirovnáván k fenoménu jménem GTA. Proč? Velké interaktivní město, nápaditý příběh. Značka? Vysoce návykové.



VIRTUA TENNIS 3
■ HODNOCENÍ: 9,0
■ CENA: 1 699 KČ

Plahočení se za malým, kulatým nesmyslem? Proč ne, když po kurtu pobíhá řada sličných tenistek reálných jmen.

HRY NAD 1 000 KČ

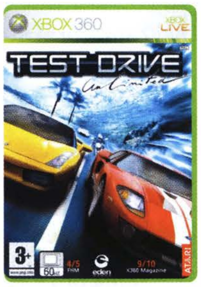


RAINBOW SIX VEGAS
■ HODNOCENÍ: 8,6
■ CENA: 1 599 KČ

Jedna z nejlepších protiteroristických organizací se představuje v pořadí již pátém dílu, který mění herní tempo – ale zůstává stále stejně zábavný.

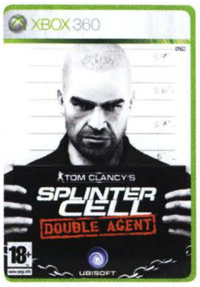
GEARS OF WAR
■ HODNOCENÍ: 9,3
■ CENA: 1 599 KČ

Vydařená akční hra postavená na Unreal 3 enginu zaručuje zábavu a strhující podívanou v jednom. Znáte lepší hru, která připoutá na dlouhé večery?



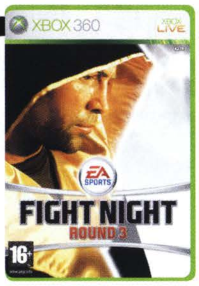
TEST DRIVE UNLIMITED
■ HODNOCENÍ: 8,0
■ CENA: 1 499 KČ

Pro někoho překvapení, my to však čekali. Test Drive Unlimited nabízí živoucí svět a zajímavé možnosti online hraní.



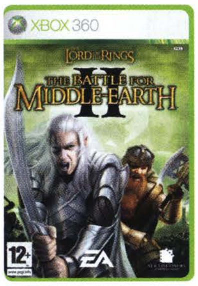
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
■ HODNOCENÍ: 9,0
■ CENA: 1 199 KČ

Sam Fisher, ačkoliv ukončil službu, stojí před nelehkou výzvou. Teroristi ho opět zvou do svých příbytků, a rozhodně ne na pár panáků.



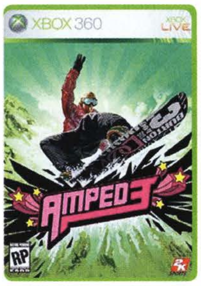
FIGHT NIGHT ROUND 3
■ HODNOCENÍ: 8,0
■ CENA: 1 099 KČ

Zde je popisek snadný: Nejlepší boxerská hra současnosti pro Xbox 360. Teď už stačí jen zasadit pořádný knockout.



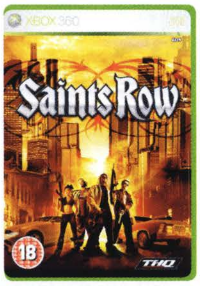
LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
■ HODNOCENÍ: 8,0
■ CENA: 1 099 KČ

Xbox 360 a žánr strategií už si týkají delší dobu – zejména díky „prstenové" Battle for Middle-Earth 2.



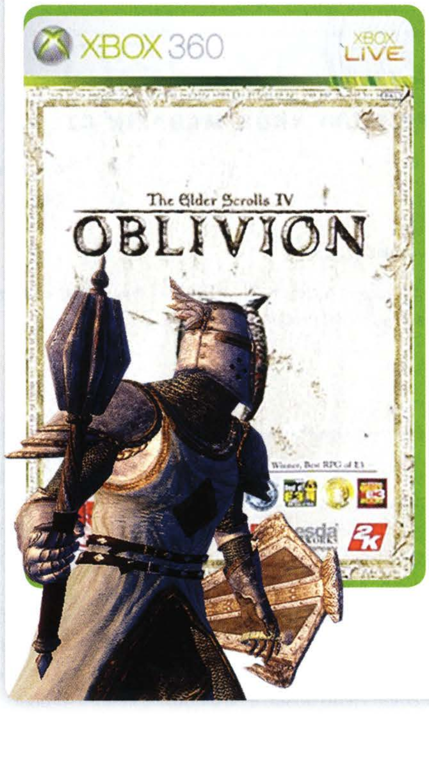
AMPED 3
■ HODNOCENÍ: 8,4
■ CENA: 1 199 KČ

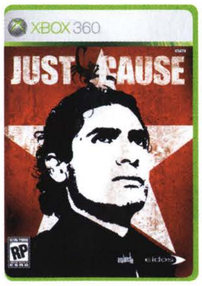
Sportovní simulátor, který si bere na mušku populární snowboarding. Je libo několik triků na svahu?



SAINTS ROW
■ HODNOCENÍ: 7,8
■ CENA: 1 399 KČ

Gigantické město Southern Cross, svoboda pohybu jako v GTA a pár „cool" vychytávek. Mňamka.





JUST CAUSE
■ HODNOCENÍ: 8,6
■ CENA: 899 KČ

Pane Bonde, skloňte svůj hřbet. Ještě divočejší a nápaditější než vaše eskapády je agent CIA z Just Cause.

HITMAN: BLOOD MONEY
■ HODNOCENÍ: 7,9
■ CENA: 1 099 KČ

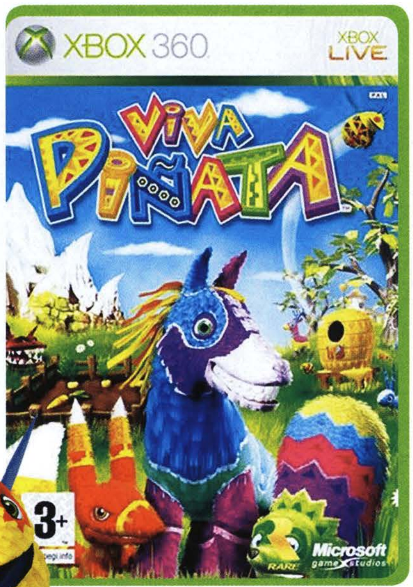
Nájemný vrah s lysinou a čárovým kódem na hlavě si nevzal dovolenou. Naopak, stále jej zajímají krvavé peníze.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
■ HODNOCENÍ: 9,1
■ CENA: 1 299 KČ

Bezkonkurenční RPG, které vám doma zkrátka nesmí chybět!

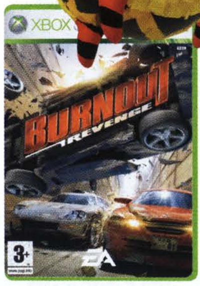
TOP 5
Mimozemšťanů

JASNÁ VOLBA



FIFA 07
■ HODNOCENÍ: 7,2
■ CENA: 1 799 KČ
Stačilo by napsat jednoduché: další díl známé série. FIFA 07 ale nabídla několik inovací, které jí pomáhají z této škatulky vykouknout.

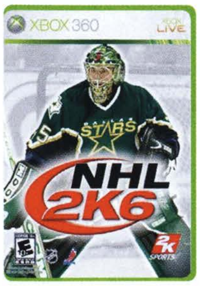
VIVA PIÑATA
■ HODNOCENÍ: 8,2
■ CENA: 999 KČ
To nejroztomilejší, co si můžete na Xboxu užít. Plyšová zvířátka Piňata navíc nejsou jen pro děti.

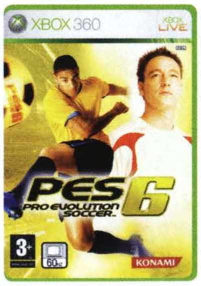


BURNOUT REVENGE
■ HODNOCENÍ: 8,3
■ CENA: 1 099 KČ
Strhující závody nejlepších bouráků, v nichž se porušují dopravní předpisy levou zadní.

TONY HAWK'S PROJECT 8
■ HODNOCENÍ: 8,2
■ CENA: 1 599 KČ
Legenda na prkýnku s kolečky se vrátila obohacena zbrusu novými prvky, které i na Xboxu 360 skvěle chutnají.

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
■ HODNOCENÍ: 7,7
■ CENA: 1 099 KČ
Válka blízké budoucnosti a až nehorázně návykový multiplayer. Takový je nový Battlefield.





NHL 2K6
■ HODNOCENÍ: 8,0
■ CENA: 999 KČ
Dlouhou dobu trvalo, než našel hokej od EA Sports pokořitele. NHL 2K6 je jeho jméno.

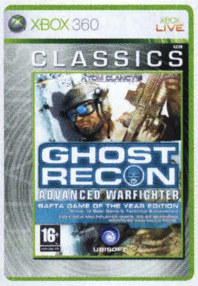
PRO EVOLUTION SOCCER 6
■ HODNOCENÍ: 8,3
■ CENA: 1 699 KČ
Nejlepší fotbalový simulátor současnosti. Pravda, FIFA stále nebezpečně dotírá.

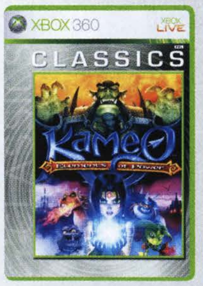
LOST PLANET
■ HODNOCENÍ: 7,0
■ CENA: 1 799 KČ
Obklopen ledem, sněhem, všudypřítomnými sněžnými piráty a přerostlým hmyzem. Ztracený osud na ztracené planetě.

KLASIKY ZA 799 KČ

TABLE TENNIS
■ HODNOCENÍ: 7,0
■ CENA: 799 KČ
Stolní tenis od autorů GTA? Proč ne. Zvlášť, když se tato rozcvička s novými technologiemi pro GTA IV vydařila.

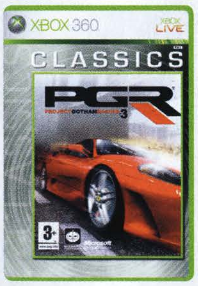
DEAD RISING
■ HODNOCENÍ: 8,1
■ CENA: 799 KČ
Jak to skončí, když chce horlivý novinář ulovit „velrybu"? Nemá někdo chuť na mozeček?

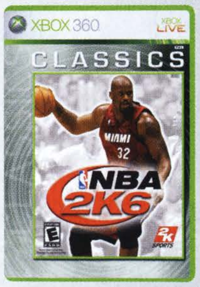




GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
■ HODNOCENÍ: 9,0
■ CENA: 799 KČ
Akční střílečka z blízké budoucnosti i s odstupem času dokazuje, že stále nepatří do starého železa.

KAMEO: ELEMENTS OF POWER
■ HODNOCENÍ: 8,0
■ CENA: 799 KČ
Kvalitních akčních adventur za zvýhodněnou cenu je na trhu žalostně málo. Kameo jim napravuje reputaci.





PROJECT GOTHAM RACING 3
■ HODNOCENÍ: 8,0
■ CENA: 799 KČ
Široká nabídka burácejících motorů se snoubí s inovativním systémem závodění právě v Project Gotham Racing 3.

NBA 2K6
■ HODNOCENÍ: 8,1
■ CENA: 799 KČ
Pokud hledáte jeden z nejkvalitnějších basketbalových simulátorů, přestaňte s pátráním. NBA 2K6 sahá do košíkového nebe.

1. THE HOMINID - ALIEN HOMINID

2. LOCUSTS - GEARS OF WAR

3. EVERYONE ELSE - OUTPOST KALOKI X

4. BIG FAT GUYS - PREY

5. THE RANCOR - LEGO STAR WARS II

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

PRVNÍ DOJMY

UNREAL TOURNAMENT 3

Heslo dne? When something unreal is beginning to feel real

AUTOR: DAVID SLÁMA

Výrobce: EPIC GAMES
Vydavatel: MIDWAY
Počet hráčů: 4 CO-OP, 2 SPLIT SCREEN
Xbox Live: ANO, 1-16
Dokončeno: 85 %
Datum vydání: PODZIM 2007

PŘEDNĚ, UNREAL TOURNAMENT 3 nemá v plánu prát se s Gears of War a Halo 3. Opravdu ne. Jednoduše jim dá arénu, ať se porvou sami – UT3 ví, že je nejlepší. Otázkou je, zda podobného názoru budou i sami hráči. Máme zde něco jako nápovědu, mohli jsme si jej na vlastní kůži vyzkoušet.

Nevlétněme ale do světa UT3 jako do čtvrté cenové. Hra s takovou pověstí si zaslouží kratší úvod i potřebnou úctu. Svého času se Unreal Tournament utkal s velikánem jménem Quake 3 a ze souboje neodešel se svěšenou hlavou. Zaujal parádním level designem, překvapivě dobře napsanou AI počítačem řízených spoluhráčů či protivníků (botů), kvalitní grafikou i neotřelými herními módy. UT 2003 byl do značné míry krokem zpět, ale lesk sérii vrátil o rok později UT 2004: perfektní multiplayerová FPS se silnou singleplayerovou částí. Není náhodou, že právě turnaje v UT 2004 v redakci rozhodují o tom, kdo skočí pro oběd.

UT3 má jít po všech stránkách dál – graficky se jedná o špičku i ve srovnání s nejnovějšími konzolovými tituly, singleplayerová část hry má být na FPS nevídaně strhující a epická, nové multiplayerové módy kombinují to nejlepší, co jsme viděli dříve, a vytvářejí prostor pro frenetickou akci, jaká dosud nemá obdoby. Ke krabici s UT3 by se měly přikládat bezpečnostní pásy, tahle jízda totiž rozhodně nebude krátká, a už vůbec ne klidná. ▸▸

LINK GUN není jen ultimátní futuristický samopal, dovolí vám v sekundárním módu léčit spolubojovníky a opravovat stroje.

UNREAL TOURNAMENT 3

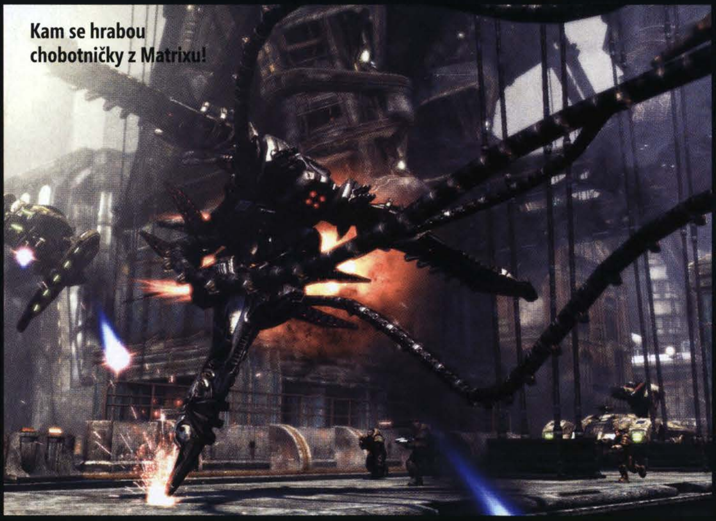
Unreal Tournament 3 by měl být přímo elektrizující zážitek

FIRST WE GONNA ROCK

Začneme zvolna. V singleplayerové části hry se vžijete do role žoldáka jedné z obrovských společností, jehož úkolem je rozplést klubko záhad kolem vyvraždění své rodiny a klanu. Příběh je umístěn na planetu Tarydium, kde spolu tři velké společnosti zuřivě bojují o naleziště cenné rudy, a to tak dlouho, až se do guláše přidá i smrtící rasa Necris.

První z trojlístku společností je Liandri Corporation, sdružení specialistů na tvorbu robotů a organizátorů turnajů. Další je Axon (Ne Akon, jasné? Big sity lajf byl v časopise vedle.), neustále vynalézající revoluční zbraňové systémy. Posledním do mariáše je Izanagi, váš zaměstnavatel a frakce, která většinu času tráví kradením vynálezů Axonu.

„Všechny mise začínáte z globální mapy, kde si vyberete, co v kampani chcete dál dělat," rozpovídal se hlavní designér a programátor Steve Polge a pokračuje: „Jde


Kam se hrabou chobotničky z Matrixu!

»UT3 ví, že je nejlepší. Otázkou jen je, zda budou podobného názoru i sami hráči.

Pěšáci se proti bojové technice musí ohánět

o rozvětvenou kampaň, v níž volby, které uděláte, mají dlouhodobý vliv na další vývoj příběhu, stejně jako na technologie, jež budete mít k dispozici. Například pokud v jedné misi ukradnete design vozidla, budete moci toto vozidlo později využít." Chybět nebude ani možnost uzavřít spojenectví s jinou společností, nebo i s útočníky z řad Necris. To vše v poutavém prostředí, v němž naleznete prvky východoasijské či třeba turecké architektury.

Ve vyprávění nadšeně pokračuje producent Jeff Morris: „Science fiction je parádní prostředí pro práci na hře, ale také může působit hodně cize. Abychom naše prostředí ▸▸

VÁLEČNÉ MENU (EXTRA NÁBOJE V CENĚ)

Rozpoutat válku na veliké mapě je bezesporu super, ale na co se těšit, když se zrovna člověku nechce zachránit / ovládnout svět?

VLAJKOVANÁ (CAPTURE THE FLAG)

CTF je klasickým módem, kde proti sobě stojí dva týmy, jež se snaží ukořistit soupeřovu vlajku a donést ji ke své. Potíží je zatím level design, jelikož není problém se na cestě mezi základnami ztratit a už se nenajít. Na problému ovšem v Epicu intenzivně pracují.

VLAJKOVANÁ NA KOLOBĚŽKÁCH (VEHICULAR TEAM CTF)

Rozpoutejte absolutní masakr – a zkuste tím brajglem tvořeným bojem bugatek, tanků, vznášedel, letadel a dalších přemisťovadel proběhnout. Doporučuji masochistům, bláznům a... prostě hráčům.

ZABÍJENÁ (DEATHMATCH)

Základní mód multiplayeru každé akční hry, pravý test pravých bojovníků, Team Deathmatch pak dokonalá prověrka týmové spolupráce. Začněte trénovat, protože my v OXM už pořádně makáme.

MACHROVANÁ (DUEL)

Vejděte do arény a dělejte ramena, dokud nezbude už ani jeden vyzyvatel, nebo nedostanete na budku. Duel dává 1v1 arénám nový smysl: vítěz v aréně zůstává a přichází mu nový soupeř – dokud je ještě někdo, koho to baví... a to asi bude vždy.

CO JE TO WARFARE?

Vlajková loď Unreal Tournamentu 3, mód Warfare, je kombinací Onslaught a Assault módů z UT 2004. Dva týmy vyráží pěšmo a ve vozidlech ze svých bází a postupně zabírají klíčová místa na mapě, až si zpřístupní přístup k nepřátelské základně a pokusí se ji zničit. Kromě toho se hraje i na zabírání dolů, mostů a podobných taktických míst.

Přes značnou rozlehlost některých map byste měli být stále vprostřed intenzivní akce

▸▸ udělali stravitelnější i pro jiné hráče, než jsou hard core sci-fi fanoušci, přidali jsme do mimozemského pozadí trochu Asie." Jak to celé vypadá, osobitě popisuje vedoucí výtvarníků Jerry O'Flaherty slovy „H. R. Giger se setkává s Alfonsem Muchou."

THEN WE GONNA ROLL

Ale přišel čas křtu ohněm – nebo spíš krví. První dojem byl skutečně úchvatný; Xbox 360 už není žhavou novinkou, na dech beroucí grafiku jsme zvyklí a UT3 engine nevidíme prvně. Ale tohle byl fakt nářez! Neschopnost použít nějaký sofistikovanější stručný popis mi jednoduše musíte odpustit.

Pro Epic Games je Xbox 360 určující pro podobu grafiky, Steve Polge má jasno: „Jak hezké to můžeme udělat, aby to ještě jelo na 30 fps?" Jeff Morris jen upřesňuje s tím, že jejich „obecná vývojářská filozofie je udělat hru super krásnou a pak ji rozjet". Obecně s naprostým klidem můžu říct, že UT3 je zatím dalece to nejhezčí, co jsem v herní grafice viděl. Zapomeňte na Gears of War. Opravdu.

Nicméně grafika samotná by nestačila, proto byl extrémní důraz kladen kvalitu umělé inteligence botů. V Epic totiž zjistili, že značné procento hráčů předchozích dílů UT si nikdy nezahrálo online – kvalita offline hry je tedy pro úspěch titulu klíčová stejně jako vyváženost zbraní, level design a další aspekty důležité zejména pro online

> » Na dech beroucí grafiku jsme už zvyklí a UT3 engine také nevidíme prvně. Ale tohle byl fakt nářez.

hraní. A snaha o co nejlepší AI je znát: boti se chovají velmi uvěřitelně, dovedou pro hráče představovat skutečnou výzvu. Podstatnou roli sehrají i v kampani, kde od nich čekáte maximální pomoc, k čemuž vám poslouží také možnost zadávat jim hlasové příkazy.

Snad úplně nejdůležitější je však ovládání. Především proto, že UT3 proti sobě chce stavět PC hráče a majitele Xboxu 360. Nicméně podle všeho se i tento problém daří vyřešit: vývojáři dali k dobru historku, jak si je (hrající na klávesnici a myši) rozebral jejich kolega s gamepadem v ruce. Takže bych měl asi víc trénovat – kolegové mě pro můj fantastický skill gamepadem netrefit zhola nic pasovali do role řidiče dopravních prostředků, fňuk.

THEN WE LET IT POP

Ano, dopravní prostředky, parádní vynález UT 2004 (autoři se netají inspirací z Halo), nesmí chybět ani zde. Naopak by se dalo říct, že válečné stroje budou jednou z hlavních deviz UT3. Nejlépe je to vidět na novince – hoverboardu (Viděli jste Návrat do budoucnosti 2?). V Epic totiž zjistili, že jejich mapy, zvláště ty pro hlavní, ▸▸

LIDÉ V EPIC chtějí, aby vás každý frag potěšil víc, než vás naštve každá smrt. Možná i proto má každá zbraň vlastní animace smrti, včetně masa slézajícího z kostí a podobných chuťovek... mimochodem, pamatujete Fallout?

KEEP IT (UN)REAL

NEZAPOMEŇTE SE POŘÁDNĚ OBOUT

UT vždy vynikal kvalitou svých botů, o jejichž AI se staral programátor Steve Polge. Právě ten Polge, který je nyní vedoucím designérem i vedoucím programátorem. Boti v UT3 mají představovat výzvu pro začátečníky i ostřílené veterány, ve vašem týmu pak půjdou ovládat hlasovými příkazy.

K NEPŘÍTELI PO ČERVENÉM KOBERCI

Onslaught + Assault = Warfare. Jednoduchá rovnice klíčového módu UT3 slibuje opravdu hodně. Nejdříve ve své základně seberete zbraní, co unesete, a pomocí vozidel zaberete jeden klíčový bod po druhém, až nakonec stanete na prahu nepřátelské báze, kterou prostě zničíte. A věřte, že cesta bude rudá krví protivníků.

VŠUDE DOBŘE, VE VESMÍRU NEJLÉPE

Boje se budou odehrávat na planetě lidí jménem Tarydium, stejně jako na domovském světě rasy Necris. V designu pochopitelně nesmí chybět exteriéry ani interiéry, ovšem stejně tak se nezapomnělo na kouzlo nulové gravitace na vesmírných základnách mezi dvěma zmiňovanými planetami.

PLNÉ RUCE PRÁCE

Začněte posilovat, jinak těch dvanáct zbraní v UT3 neposeberete. A hlavně nezapomeňte, že mačkat jeden knoflík prostě nestačí: každá zbraň bude mít alespoň dva módy střelby, záleží tedy jen na vás, jestli nepřítele zkusíte trefit raketou, vystřelíte po něm granát nebo po něm prsknete hned několik raket. Ať zkusí uhnout!

ŽE PRÝ MÁLO ČTETE?

UT3 slibuje epický příběh žoldáka japonské společnosti Izanagi, který hledá odplatu za násilí spáchané na jeho rodině. Na akční hru nebývale rozvětvené možnosti volby vám umožní pomáhat některé z korporací, zachraňovat svět před Necris nebo naopak zmutovaným existencím pomoci. Volba je na vás.

PŘEDCHOZÍ ŘIDIČSKÉ ZKUŠENOSTI? MANTIS, LEVIATHAN...

Od Unreal Tournament 2004 si jednoduše nejde další díl série představit bez vozidel. Takže je tu máme v celé jejich děsivé kráse. Mohou jezdit, létat, pochodovat, vznášet se – a lidé i Necris disponují unikátními kousky.

CÍTÍTE SE SILNÍ? DOKAŽTE TO!

Ve Warefare módu se můžete „přivázat" ke klíčovému bodu; pokud tak učiníte, nepřítel jej může obsadit jen „přes vaši mrtvolu".

ZAPOMEŇTE NA NEED FOR SPEED

Zatímco EA konečně představila ve své závodní sérii návrat fyzikálního modelu poškození, v UT3 se s ním počítá od začátku. Jistěže můžete zabíjet čas zabíjením nepřátel, ale také si můžete užívat realistické simulace futuristických bojových strojů. Přišel čas hrát FPS na volantu?

▸▸ Warefare mód, jsou prostě moc velké pro to, aby hra měla potřebný spád. A koho by bavilo jít po respawnu snad přes půl planety, než by potkal prvního nepřítele. Na létajícím prkně se pohybujete přibližně dvojnásobkem běžné rychlosti, ovšem nemůžete používat žádné zbraně a i jeden bod zranění vaši efektní jízdu skončí. Do bojové vřavy však dorazíte za chviličku.

Nejlépe to vystihl Jeff Morris: „Po respawnu se vám musí přes hlavu převalit zničené vozidlo a před vámi musí bojovat dva chlápci – proto je ve hře hoverboard." Ten je však ve skutečnosti jen doplňkem k tomu, aby se obyčejní pěšáci necítili tak diskriminovaní. Vedle implementovaného SSX si v UT3 budete moci užít osmnáct vozidel od obřích tripodů přes drobná výzvědná letadélka až po ohromné tanky.

Některé kousky techniky jsou skutečně fascinující, vezměte si například Darkwalker, který používají Necris. Trojnožka s mocným laserem dokáže dělat

> » Cílem je udělat nejlepší akci, ať ji chcete hrát zavření sami doma nebo s partou kamarádů na mezinárodních turnajích.

velké škody, a to dost efektivně: Darkwalker si umí „dřepnout" (prý sem nemám psát „čupnout"), čímž se nejen skryje za překážkou, ale také nadělá vrásky na čele pěšákům pod sebou. Kromě toho se tenhle vychytaný stroj dostane přes terén, jakým nic jiného neprojde.

Lidskou odpovědí je Leviathan, veliká obludnost šířící zkázu svou pěticí věží a především ultimátním kanónem, který funguje jen tehdy, je-li Leviathan stacionární. Aby toho nebylo málo, posty pro střelce chrání speciální štíty. Temnou skvrnou na pěkném dni pro tento stroj ale může být třeba Cicada, rychlé vznášedlo, jež se umí zaměřit na cíl a následně ho svými naváděnými střelami zasáhnout bez ohledu na to, kterým směrem vystřelí. K tomu nejde dodat nic jiného, než obligátní „mňam".

DON'T LET IT GO

Podle toho, co jsme zatím mohli vidět, zaměstnává Epic nadšenou partu, která se snaží stvořit tu nejlepší akční hru na Xbox 360 (a PC). Přitom o své práci nepřemýšlí jen v duchu konkurenčního boje s Halo 3 – nakonec Unreal Tournament a Halo se navzájem inspirují a nikdo to nepopírá, spíše naopak. Cílem je udělat nejlepší akci, ať ji chcete hrát zavření sami doma, nebo s partou kamarádů na mezinárodních turnajích.

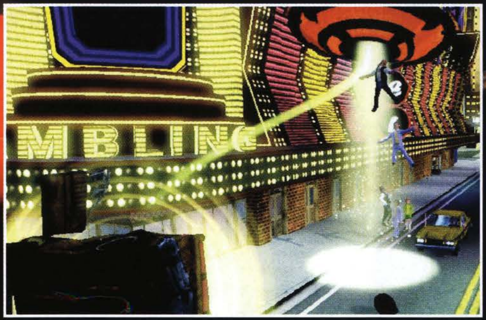
Z hráčského pohledu je výborné, že k naplnění svého záměru mají v Epic zdá se všechny potřebné nástroje: kvalitní koncept, fantastický engine, zkušené programátory, nadané designéry a především ohromnou chuť odvést tu nejlepší práci. A to neznamená málo. Podle všeho se máme na podzim na co těšit. Já se těším. ⏏

MEZI POWERUPY se zařadí i vychytaná helma, která vás ochrání před headshoty: smrt zakempeným sniperům! (Tak mě napadá, jak budeš sbírat fragy, Kamile?)

Next

Čerstvé novinky, zpravodajství, reportáže, i exkluzivní dojmy z hraní očekávaných her

na straně **28** Project Gotham Racing 4



na straně **48** Destroy All Humans! 3

na straně **54** Bourne Conspiracy

na straně **60** Bioshock

NOVINKY

018 **Condemned 2: Profil pachatele**
020 **Launch party Oficiálního Xbox 360 magazínu**
021 Zaslechli jsme: drby, pomluvy, (ne)pravdy
022 Horké novinky pro Xbox 360
023 Střípky o očekávaných hrách
024 **Hydrophobia: Předběžná zpráva vyšetřovací komise**
026 Fallout 3
028 **Project Gotham Racing 4: Nezapomeňte si deštník**
030 id Tech engine 5
030 Parcon / Sector Event 07
031 Představujeme plánované arkádovky dalších měsíců
032 Pro Evolution Soccer 8
034 Need for Speed: Pro Street

PRVNÍ DOJMY

048 **Destroy All Humans! 3 exkluzivní odhalení**
052 Blue Dragon
054 **Bourne Conspiracy exkluzivní odhalení**
058 World in Conflict
060 **Bioshock první dojmy a rozhovor**

XBOX 360 [VAŠE NEJOČEKÁVANĚJŠÍ HRY]

Řekněte nám, jaké jsou vaše nejočekávanější hry v anketě na **www.oxm.cz**

1. GTA IV
DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 2007
Microsoft sklízí s příchodem GTA IV plody své práce.
MINULÉ POŘADÍ: **4**.

2. RESIDENT EVIL 5
DATUM VYDÁNÍ: 2008
Capcom se vrací se svou porcí Zombie.
MINULÉ POŘADÍ: **7**.

3. BIOSHOCK
DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 2007
Podmořský svět Rapture už se vás nemůže dočkat.
MINULÉ POŘADÍ: **3**.

4. HALO 3
DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 2007
Odpočítávejte s námi – už zbývají jen 3 měsíce!
MINULÉ POŘADÍ: **1**.

5. MASS EFFECT
DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 2007
Zradil nás, přesto stále věříme. Bioware nezklamou.
MINULÉ POŘADÍ: **2**.

6. BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
DATUM VYDÁNÍ: VÁNOCE 2007
Druhá světová ještě větší, lepší, reálnější. Nám to stačí.
MINULÉ POŘADÍ: **9**.

7. FABLE 2
DATUM VYDÁNÍ: 2008
Chceme vlastního virtuálního pejska! S Fable 2 nic nemožného.
MINULÉ POŘADÍ: **5**.

8. LOST ODYSSEY
DATUM VYDÁNÍ: VÁNOCE 2007
Temný příběh tisíc let žijícího hrdiny? Žrádlo.
MINULÉ POŘADÍ: **8**.

9. SPLINTER CELL: CONVICTION
DATUM VYDÁNÍ: VÁNOCE 2007
Změnit herní principy od základů? Proč ne.
MINULÉ POŘADÍ: **6**.

10. BLUE DRAGON
DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2007
RPG od tvůrce Final Fantasy a pro Xbox 360? Není lepší charakteristiky.
MINULÉ POŘADÍ: **NOVINKA**.

NOVINKA

Vyšetřování brutální série vražd obnoveno

Condemned 2: Bloodshot

VÝROBCE: MONOLITH PRODUCTIONS **VYDAVATEL:** SEGA **POČET HRÁČŮ:** NEOZNÁMENO **XBOX LIVE:** ANO **DATUM VYDÁNÍ: JARO 2008**

ve zkratce

Brutální souboje nablízko mají v novém Condemned získat nový rozměr díky lepší technologii a interakci s prostředím. Spolehnout se každopádně můžeme na ponuré lokace, mrazení v zádech, brutální vraždy, šokující zvraty příběhu a celkovou atmosféru.

PROFIL PACHATELE

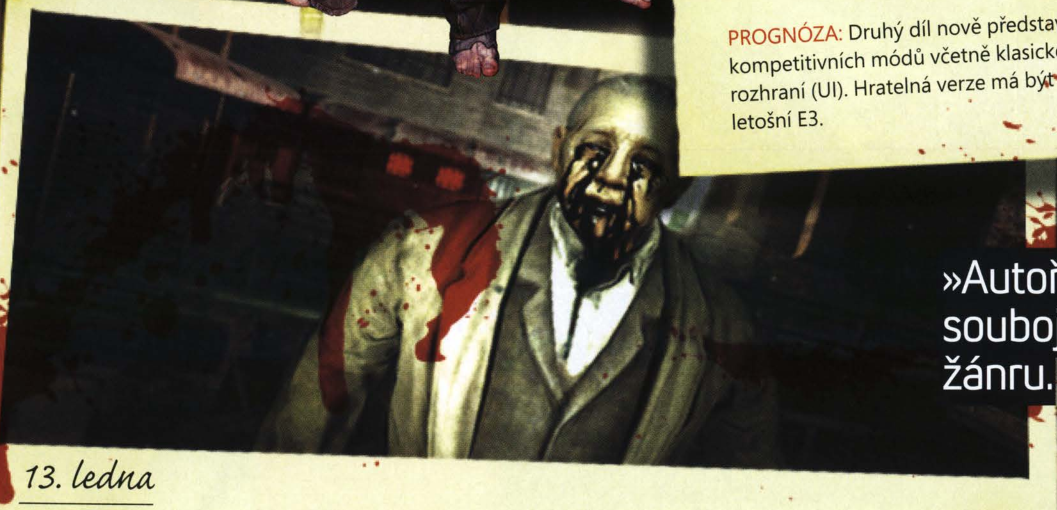
RODIČE: Americké studio Monolith Productions má na kontě především FPS tituly pro PC, např. Alien vs. Predator 2, TRON 2.0 nebo Blood.

SOUROZENEC: V poslední době slavila největší úspěch jejich multiplatformová hororová střílečka FEAR. S tou má Condemned společnou ponurou atmosféru, prosycenou mnoha řádně lekavými momenty.

NÁRODNOST: První díl Condemned byl jedním z hlavních launchových titulů pro Xbox 360, dočkal se také PC konverze. Druhý díl byl zatím oznámen pouze pro Xbox 360 a PS3, nicméně pozdější PC verze je pravděpodobná.

ZVLÁŠTNÍ RYSY: Jako launchový titul byl první díl šit horkou jehlou díky teprve vznikajícímu HW. Condemned 2 tak bude po technologické stránce mnohem lépe využívat možnosti konzole. Projeví se to kromě jiného lepším využitím shaderů, speciálních obrazových filtrů a efektů, původní bloom systém nahradí plnohodnotné HDR atd.

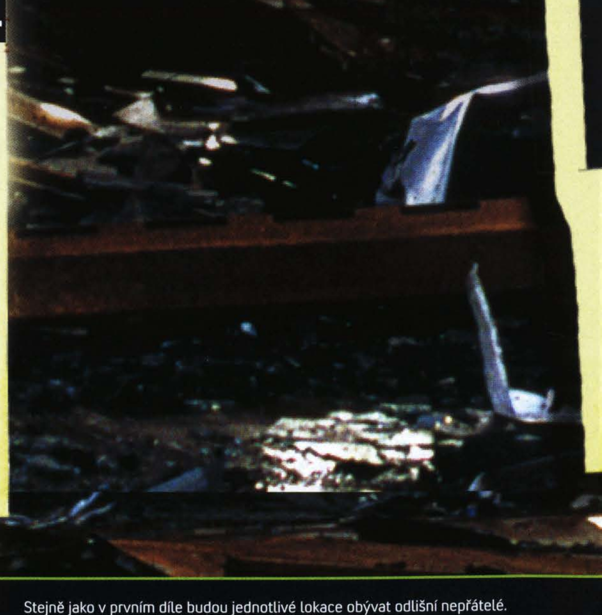
PROGNÓZA: Druhý díl nově představí multiplayer. Zahrnovat by měl několik kompetitivních módů včetně klasického deathmatche. Jinak bude řešeno uživatelské rozhraní (UI). Hratelná verze má být předvedena novinářům za zavřenými dveřmi na letošní E3.



»Autoři slibují nejbrutálnější souboje nablízko v historii FPS žánru.

13. ledna

Pořád se snažím zapomenout na všechny ty hrůzy, ale ony se vrací jako neodbytná noční můra. Od okamžiku, kdy mi ten psychopat zastřelil kolegy a narafičil důkazy proti mně, přes tu divokou cestu napříč nejšpinavějšími částmi města po jeho stopách až po tu... nelidskou... sílu... věc... kterou jsem spálil v té chatě v horách. Už si ani nejsem jistý, co z toho se opravdu stalo – a co byly jen zvrácené přeludy. Co je ale horší, stále více mám dojem, jako by ta odporná, nenávistná věc nezmizela. Naopak, zdá se mi, jako by se přisála na můj mozek a chodila teď všude se mnou.



Stejně jako v prvním díle budou jednotlivé lokace obývat odlišní nepřátelé.

POSUDEK ZNALCE

V původní hře se hráč ujal role vyšetřovatele sériových vražd Ethana Thomase. Z pohledu vlastních očí procházel nebezpečnými oblastmi města, v jejichž zákoutích pronásledoval sériového vraha. Jak se ale postupně ukázalo, vrah nebyl jen jeden a ve všem hrála děsivou roli jakási paranormální síla, nejlépe popsatelná jako „zhmotněná nenávist".

Oba mírně odlišné konce příběhu řadu hráčů zmátly. Ethan v průběhu hry zažívá různé přeludy, které sice hráče pořádně vyděsí, ale bohužel nebylo možné těchto předtuch či varování využít v rámci hratelnosti. Pro druhý díl tvůrci chystají zajímavou proměnu osobnosti hlavního hrdiny a odpovědi na řadu dříve nastolených otázek.

Využívání speciálních forenzních nástrojů na místě činu (různé hi-tech přístroje pro sbírání a vyhodnocování stop) a soustředění 90 % hratelnosti na brutální boje nablízko za pomoci tupých předmětů odlišily tuto hru od zbytku akčních titulů z vlastního pohledu.

7. prosince

Život je legrační. Ne legrační jako vtip, spíš legrační jako kopanec mezi nohy. Je to už rok, co jsem odešel z CSU jednotky, a teď se do ní zase vracím. Jako by nestačil ten problém s chlastem, co jsem si za poslední rok vypěstoval... Ale jde o mého bývalého parťáka! Okolnosti jeho zmizení mi nejdou pod nos. Tahle nová vlna vražd... zvrácené svinstvo. Tentokrát ale cítím, že jde o víc. Konspirace? Nevadí, stejně věřím jen dvěma věcem. Obě jsou pěsti. A obě jsou moje.

VYJÁDŘENÍ TRENÉRA

Díky lepšímu využití technologie se dočkáme také mnohem pestřejší akce, při které bude hráč moci mnohem interaktivněji využívat prostředí. Nový systém kontaktního souboje s ofenzivními i defenzivními komby umožní rozbíjet předměty o nepřátele nebo naopak s protivníky vrazit do předmětů (hlavou do obrazovky apod.). Chybět nebudou různé trubky, tyče (třeba kovová s kusem betonu na konci), basebalové pálky, vrhací zbraně včetně kulečníkové koule... ale i střelné zbraně. Autoři slibují nejbrutálnější souboje nablízko v historii FPS žánru.

OHLEDÁNÍ LOKACE

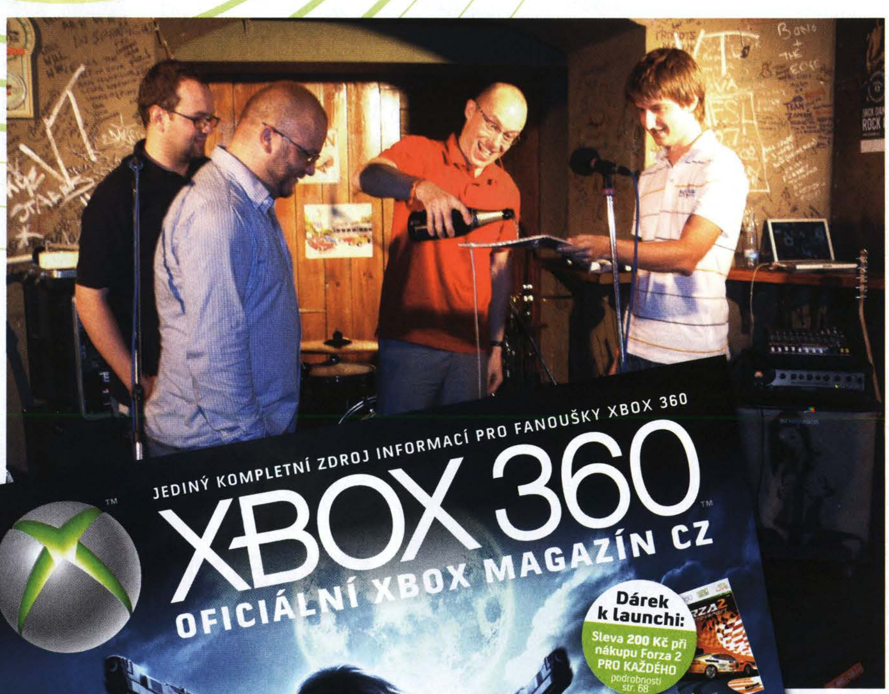
Kromě špinavých, zapadlých a temných uliček velkoměsta na nás opět čeká řada ponurých prostředí připomínajících Silent Hill. Podíváme se např. do muzea plného koster (nejen dinosaurů) nebo do starého a vyschlého doku obřích rozměrů, posetého vraky lodí. Při průzkumu lokace můžete využívat speciální forenzní přístroje, ale tentokrát to nebude povinné. Má to sloužit pouze k obohacení příběhu pro ty, koho zajímá. Ostatní si budou moci prostě jen užít bezmyšlenkovitou brutální akci.

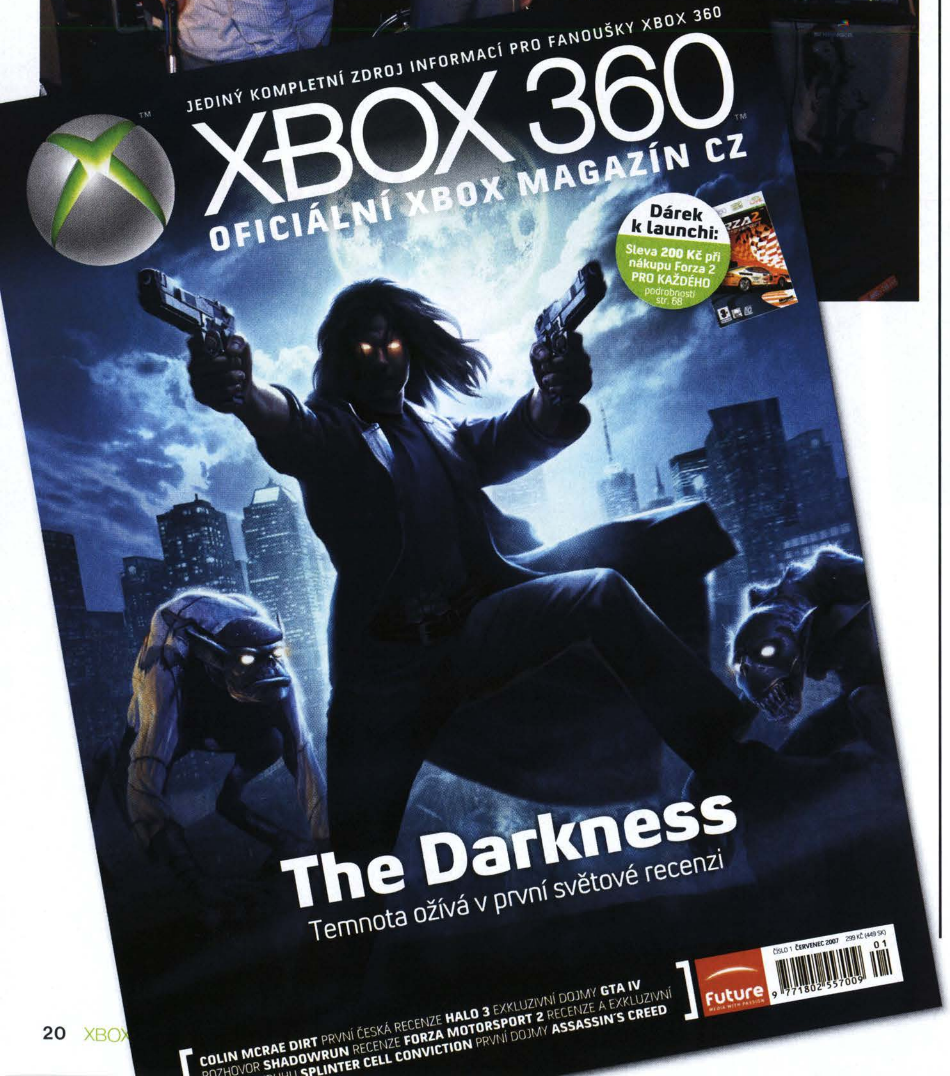
AUTOR: MARTIN ZAVŘEL

I když má hra nabídnout nelineární hratelnost, střelecké orgie ani tentokrát nečekejte.

REPORTÁŽ: LAUNCH PARTY OFICIÁLNÍHO XBOX 360 MAGAZÍNU

První číslo Oficiálního Xbox 360 magazínu dorazilo na stánky a taková událost si bezesporu zaslouží oslavit. Ve středu 22. června se v pražském klubu Harley's Bar konala launch party, jež měla jediný cíl – zrození nového časopiseckého dítěte řádně oslavit. Pokud vás zajímá, jak celá akce dopadla, vítejte v naší reportáži





OD PŮVODNÍ MYŠLENKY stvořit českou mutaci Oficiálního Xbox 360 magazínu až po odvoz prvního čísla do tiskárny uplynulo možná více času, než by mnoho z vás čekalo – vždyť už samotné přípravy a jednání trvaly dlouhé měsíce. O to rychlejší byly čtyři týdny, po něž se rodily konkrétní články do prvního čísla. Nakonec se, o několik hodin později, než jak byla stanovena deadline, zadařilo, a první číslo vyrazilo na svou pouť do tiskárny. Pravda, zdrželo se a my se ještě jednou omlouváme všem z vás, kteří natěšeni na čtvrteční vydání museli ještě jeden den posečkat.

Zbytek historie již znáte, a jak doufáme, obrázek o prvním čísle jste si udělali především ze stránek časopisu. Pro nás byl odvoz do tiskárny nejen okamžikem úlevy, ale i radosti, která nemohla zůstat jen v redakčních kobkách – bylo třeba slavit a bavit se! Pro konání obligátní launch party, jež proběhla ve spolupráci společností Computer Press a Microsoft ve středu 20. června, byl zvolen pražský koktejlový a hudební klub Harley's (www.harleys.cz), jehož mazané umístění ve chladivém sklepě se ukázalo jako pravé požehnání – třebaže musíme uznat, že se ve svém průběhu launch party pořádně rozjela a brzy začalo být horko i tam.

> "Před vchodem do klubu stálo auto stylizované do barev spjatých s konzolí."

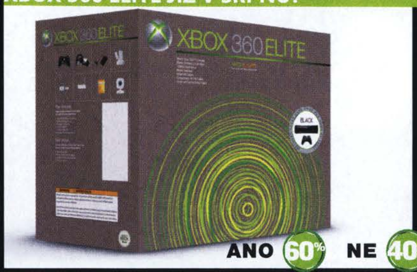
Že se jedná o akci ve znamení Xboxu 360, muselo být na první pohled jasné každému: před vchodem do klubu stálo auto efektně stylizované do barev spjatých s konzolí. Před schody do nitra Harley's jste mohli narazit na dvě usměvavé hostesky, hromadu časopisů pro návštěvníky a dokonce Xbox 360, na kterém si každý návštěvník mohl vyzkoušet závodní hru Forza 2, v prvním čísle nejlépe hodnocenou novinku. Redakční souboj přitom brzy poznal jasného vítěze, když Kamil zúročil naježděné kilometry a nedal svým soupeřům šanci (za vše mohlo nepovedené ovládání, když jsme museli nepohodlně ovládat plyn a brzdu jednou nohou – pozn. redakce).

Pár konzolí pro volné hraní bylo umístěno i v prostorách samotného klubu, přičemž tu s Dead or Alive 4 po slušnou část večera uzurpoval šéfredaktor Doupěte, Honza Morkes. Kdo vyhrál, si můžete tipnout sami. Vsadíte-li však znovu na OXM tým, zcela jistě se nebudete mýlit! Zhruba po osmé hodině, kdy se klub naplnil takřka k prasknutí, došlo ▶▶

ZASLECHLI JSME V KULOÁRECH

Slídíme za vás v kuloárech a za zavřenými dveřmi. Které herní hity podle našich informací dorazí také na Xbox 360 a co jsme se neoficiálně dozvěděli jinde? Přesvědčte se sami.

XBOX 360 ELITE JIŽ V SRPNU?

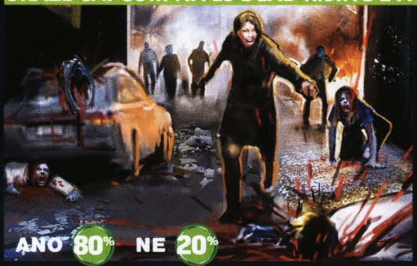


Minule jsme zde hovořili o reálné šanci, že by Xbox 360 Elite dorazil do obchodů ještě dříve než v avizovaném listopadu letošního roku. Podle posledních informací by mohl být tzv. překvápkem na léto, a navíc se Ox u nás má prodávat za příjemnou cenu kolem 12 tisíc Kč.

MICROSOFT NA PODZIM SNÍŽÍ CENU KONZOLE!

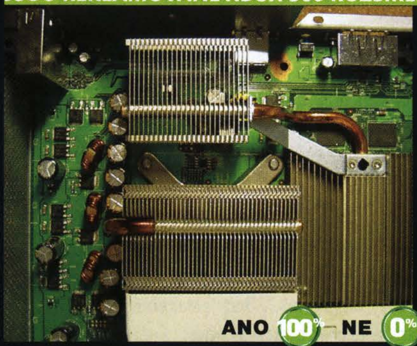
Bez ohledu na termín uvedení Elite na tuzemský trh, Microsoft již má za sebou těžké rozhodnutí – snížit cenu základních verzí tak, aby podpořil konkurenceschopnost své platformy. Navíc se šušká, že Core i Premium verze by mohly být na podzim „dovybaveny" o HDMI výstup nebo tišší mechaniku.

UKÁŽE CAPCOM NA E3 DEAD RISING 2 A LOST PLANET 2?



V okamžiku, kdy čtete tyto řádky, máte jasno. Vyplnila se naše předpověď, podle níž se obě hry dočkají ohlášení již na E3? Nepochybujeme, že ano, strach máme jen o exkluzivitu pro Xbox 360. PS3 nám totiž sílí, konverze původního Lost Planet pro PC se blíží.

JSOU REKLAMOVANÉ XBOX 360 ROZŠÍŘENY O DALŠÍ CHLAZENÍ?



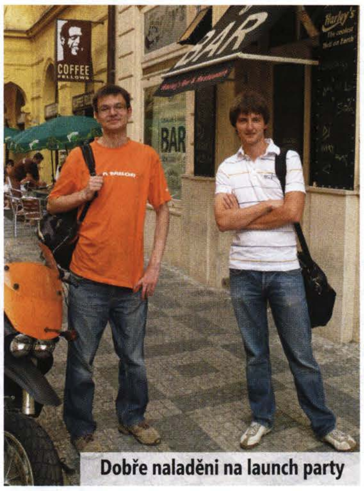
Podle zpráv z minulého měsíce Microsoft rozšiřuje reklamované Xbox 360 o dodatečné chlazení ve snaze snížit míru poruchovosti jeho konzole. Důkaz, že k úpravě dochází, poskytlo množství fotografií na internetu. Mluvčí firmy kauzu doplnila slovy, podle nichž „je zcela běžné, aby docházelo k dodatečným úpravám konzole v průběhu jejího životního cyklu".

ZAPLATIL MICROSOFT CELÝCH 50 MILIONŮ DOLARŮ ZA EPIZODICKÉ GTA?

Původně publikované zprávy o částce 50 milionů dolarů, které měl Microsoft zaplatit Take-Two za plánovaný epizodický obsah GTA IV, jsou podle dalších informací chybné – a skutečná cena „exkluzivity" byla řádově o desítky milionů nižší.

Xbox a ženy? Nám se ta kombinace zamlouvá.

"Zkropen byl i šéfredaktor, třebaže kolegové z Microsoftu vinu popírají."



Dobře naladěni na launch party

Večer zpříjemnila skupina Mandrage.

k očekávané slavnostní události, která byla poslední formalitou před oslavami a volnou zábavou. Šéfredaktor OXM Kamil Gric si vzal slovo, pronesl krátkou řeč a následně s podporou Dana Kreše a Davida Klepetka z Microsoftu zkropil šampusem historicky první číslo Oficiálního Xbox 360 magazínu (zkropen byl mimochodem i sám šéfredaktor, třebaže kolegové z Microsoftu jakoukoliv vinu popírají).

Po křtu se vystoupením představila česká hudební skupina Mandrage, která to vzala pěkně od podlahy, aby po pár desítkách minut vyklidila scénu. Pak už došlo na volnou zábavu: pilo se (zaujal především speciální Xbox drink, který vtipně kombinoval svoji zelenou barvu s blikající červenou koulí vhozenou do sklenky), zase pilo, seznamovalo a především debatovalo o všem, co souvisí s Xbox 360 nebo hrami obecně.

V průběhu večera zábava nabrala na obrátkách, do práce se dal DJ, a tak se začal plnit i taneční parket. Launch party končila kolem půlnoci, ale každý, kdo chtěl, se mohl se bavit až do rána. Akce se rozhodně povedla a nám nezbývá než poděkovat všem, co přišli a oslavili s nám projekt, který teprve startuje. Věříme, že brzy se budeme moci sejít znovu, oslavit úspěchy a první pozitivní výsledky českého OXM.

NOVINKA

ČERSTVÉ OHLÁŠENÉ NOVINKY...

TO END ALL WARS
Kuju se přejmenovalo na Chemistry a s novým jménem přichází i nové vize. Studio se zaměří především na Unreal 3 engine (své přednosti ukázal již v Gears of War), přičemž specializace na konkrétní technologii by s sebou měla přinést řadu výhod. Jejich prvotinou se stane hra To End All Wars. Jestli si klade tak vysoké cíle, jaké bychom mohli tušit z názvu, půjde minimálně o hru roku.
(Chemistry, neznámé)

Ivy to rozjíždí ve velkém. Doslova!

HAIL TO THE CHIMP
Politici se občas chovají jako zvířata. Studio Wideload Games, stojící za Stubbs the Zombie, to vidí opačně. Lev je po sérii skandálů sesazen z pomyslného trůnu, takže nastal čas zvolit nového vládce – tentokrát formou demokracie. Každý hlas bude mít svou váhu, a tak je pomyslným rozhodujícím závažíčkem na misce vah vyjádření škeble. Všech deset zvířátek ví, co se dnes v politice nosí, což automaticky znamená, že hrát čistě se určitě nebude. Pastelová grafika, týmové prvky, zuřivé boje a k politice neodmyslitelně patřící špinavé praktiky, to mají být hlavní rysy této hry.
(Wideload Games, duben 2008)

NHL 2K8
EA ohlásila nový díl své hokejové série, a tak nesmí zaostat ani 2K Sports, jejichž produkty jsou pro Take-Two klíčovou složkou. Hlavní novinku si půjčují z NBA 2K7 a jmenuje se Signature Style. V jádru jde o vyzdvižení typických rysů známých sportovců, ale nejen ve smyslu jejich schopností, jak to předvedlo již několik her, ale také adekvátní výbavy.
(2K Sports, Q3 2007)

WARRIORS OROCHI
Warriors Orochi v sobě kombinuje jiné dva projekty tohoto studia – Dynasty Warriors a Samurai Warriors. Z nich si bere základní ideu v podobě středověké rubačky i hratelné postavy. Jejich počet se tak vyšplhal na 77. Z tohoto širokého výběru můžete vytvořit skupinu tří vyvolených a s nimi následně brázdit světem. Potěší také možnost kombinovat výhody několika různých zbraní a další drobnosti podobného rázu.
(Omega Force, září 2007)

Tohle není fotbal, do puku nekopeme

Nekoukejte na sebe a hrajte

DUNGEON HERO
Rádi jste brouzdali zatuchlými chodbami ve hře Dungeon Keeper? Nyní se můžete do podzemí vrátit! Chystá se realistické ztvárnění života v místě, kde je dotyk slunečních paprsků kacířskou myšlenkou. Připravte se na gobliny, trolly či impy i na běžné slasti a strasti života v temnotách – obstarávání potravy, interakci s jinými postavami, boje, spánek atd. Jednoduše nekompromisní simulace života v katakombách se vším, co k ní patří.
(Firefly Studios, Q1 2009)

EARTH NO MORE
Jak název našeptává, půjde o pochmurněji laděnou akci z prostředí Nové Anglie, kde je malé městečko zasaženo neznámou epidemií šířící se prostřednictvím vinné révy. Atmosféře bezmocnosti asistují také promyšlené příběhy pětice hlavních postav. Dopad epidemie a znetvoření všeho živého uvidíme v podání stále populárnějšího Unreal 3 enginu. Odškrtnout si můžete i povinně volitelnou položku kooperativního a kompetitivního multiplayeru, který nechce být pouze povrchovou záležitostí.
(Recoil Games + 3D Realms, 2009)

SOUL CALIBUR IV
Na Xbox 360 se po Virtua Fighter 5 řítí další z řady úspěšných bojovek, Soul Calibur IV. Z předvedeného traileru se dá předpokládat návrat většiny starých známých v čele s Nightmarem a jeho mocným mečem. Video ukazuje také Ivy, která je má... která je skutečně „next-gen". Vsadili bychom si také na nové postavy či arény.
(Namco-Bandai, 2008)

AVATAR: THE BURNING EARTH
Hra vycházející ze základů animovaného seriálu vás vtělí do role obránce pozemského království, které je v ohrožení ze strany ohnivého národa. V dobrodružství nenásilně spojujícím boj a řešení hádanek, také okusíte, jaké je to být těmi, z jistého úhlu pohledu, zlými. V tu chvíli získáte plnou kontrolu nad ohněm. Můžete s ním manipulovat nebo tvořit jeho ložiska atd.
(THQ, říjen 2007)

POSLEDNÍ DROBKY O OČEKÁVANÝCH HITECH

STRANGLEHOLD S LIMITOVANOU EDICÍ

Midway ohlásil sběratelskou edici pro Stranglehold. V omezeném množství se na trh dostane za cenu 69,95 dolarů balení dvou disků, z nichž jeden je bonusový a obsahuje kompilaci různých materiálů, především pak videí. Konkrétně zde naleznete sekvence střihových scén, jež ve hře chybí, průběh vývoje hry od kreslícího prkna až k finálnímu výrobku nebo třeba dokument o tvorbě zvuků.

Pravidlo č.1 – na Silvestra nelétáme

Za 150 dolarů jsou vaše

ACE COMBAT 6 FLIGHTSTICK BUNDLE

Jste-li skutečný letecký fanoušek, jistě vás potěší existence bundle balení s přiloženým faceplatem a především speciálním leteckým ovladačem. Při létání bude k dispozici také pohled z fotorealistického kokpitu letadla, což je spolu s ovladačem zárukou nezapomenutelných leteckých hodů. Cena hry s přidaným obsahem a periferií je necelých 150 dolarů.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Značný úspěch výroční verze Lary Croft nám zajistil její dostavenílčko na Xbox 360. Obsah bude distribuován epizodicky. První z celkem pěti částí je nabízena zdarma a následné čtyři si z Marketplace budete moci stáhnout za souhrnnou sumu 2400 MS bodů. Nevýhodou je nutnost vlastnit Tomb Raider Legend, abyste si mohli vůbec nové mise zahrát. S menším zpožděním se do kamenných obchodů dostaví také kompletní sada všech epizod s původní hrou.

Konkurence pro Mansona?

HUDEBNÍKEM V ROCK BAND

Rock Band si půjčuje to nejlepší ze SingStar a Guitar Hero, aby to následně spojil v jediný kompaktní celek. Výsledkem je virtuální hudební skupina složená z kytary, bass kytary, bubnů a doplněná o zpěv. Budete moci hrát s kamarády online, dokoupit si funkční makety jednotlivých nástrojů a zahrát si některý z doposavad zveřejněných songů: Weezer – Say It Ain't So, Black Sabbath – Paranoid, The Who – Won't Get Fooled Again, Nirvana – In Bloom.

AMERICA'S ARMY JEN PRO US?

Kdo by odolal kombinaci Rainbow Six a GRAW? My rozhodně ne! Vylepšený engine z multiplayerové části GRAW 2 viděný pohledem z vlastních očí, hyperrealistické ztvárnění vojenské výbavy a morálky vojáků. Jednoduše sen každého nepřítele pacifistů. Problém je, že na vývoji se podílí americká armáda, což je pravděpodobně také důvod, proč by hra neměla překročit hranice této země. První díl si mohli na PC stáhnout všichni bez rozdílu a my si pokračování nemůžeme koupit za dva tisíce?! Začínáme věřit, že Amerika je země neomezených možností.

PĚKNĚ ŠPINAVÝ NASCAR 08

NASCAR se poprvé oblékne do slušivého next-gen kabátku a to se samozřejmě projeví především na technické stránce. Zcela uvěřitelně bude zpracován kouř, počasí a špína se při vyjetí mimo trať bude chytat, kde to jen půjde. Samozřejmostí je podpora volantu, který ruku v ruce s plně 3D kokpitem každého vozu zaručuje věrný požitek z jízdy. Naproti tomu se dočkal drobných omezení multiplayer. Namísto plánovaných 16-ti hráčů si jej najednou užije „pouhých" 12 závodníků.

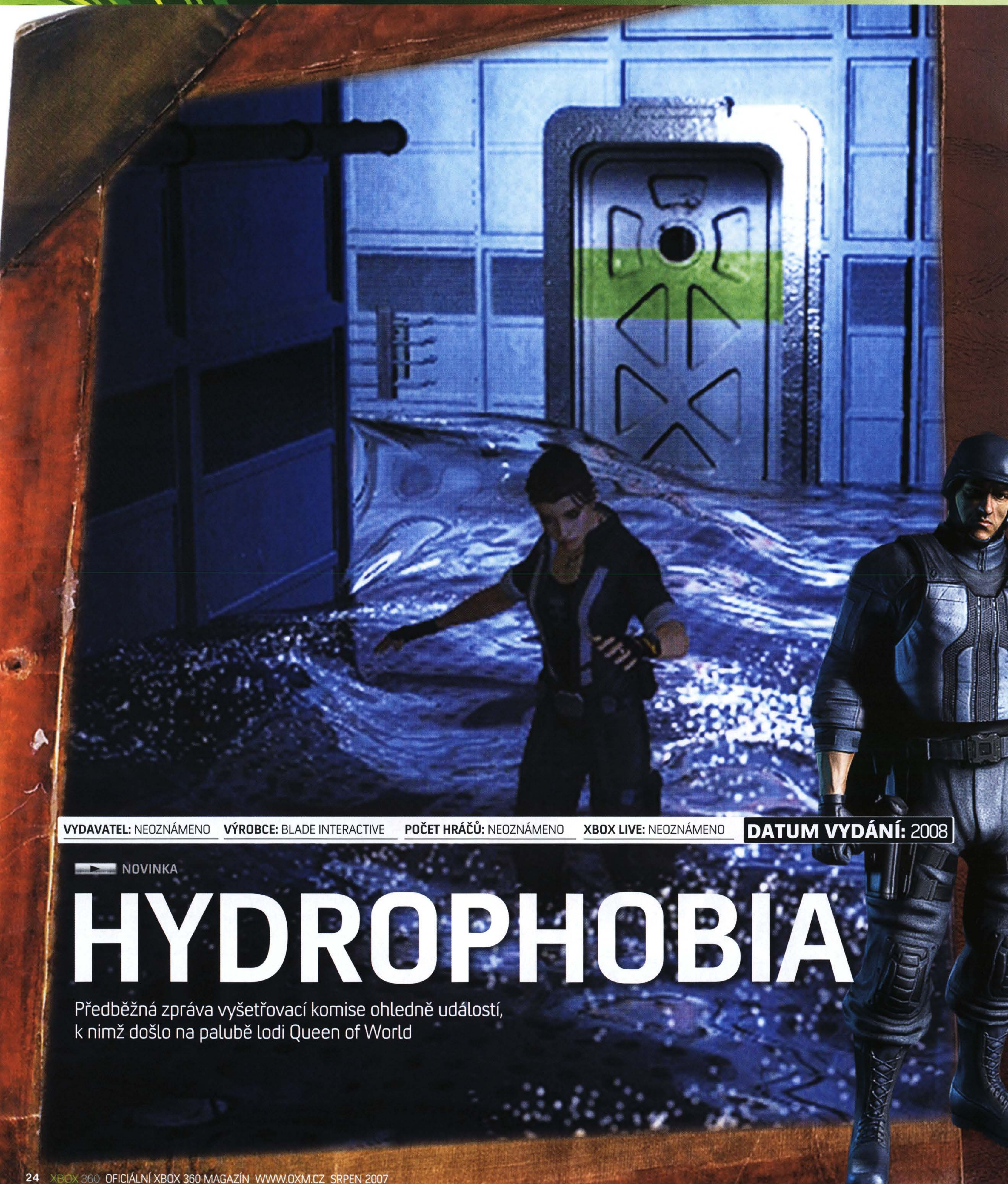
Takhle neřádil ani Jackson v nejsvětlejších okamžicích svého života

ZMĚNY V NHL 08

Nic není dokonalé a když se blíží nový díl hokeje od EA, o tom předešlém to platí dvojnásob. Co na tom, že se před nedávnem jednal o bezkonkurenční hokej. Tentokrát se zapracovalo na ovládání puku, který lze dočasně oddělit od hráče a elegantně tak obelstít agresivní obranu. Vylepšen bude také systém ovládání pomocí páček, který debutoval minulou sezonu. A kdo se na vás bude usmívat z přebalu letos? Třiadvacetiletý Eric Staal.

EXKLUZIVNÍ OBSAH PRO GRAND THEFT AUTO IV

Přece se točí! Přesněji bude točit. Placka s nápisem Grand Theft Auto IV v našich mechanikách, k níž si budeme moci stáhnout exkluzivní materiál, který jinde neseženeme. Pravděpodobně půjde o dvě epizody, ale konkretizováno nebylo zhola nic. Vzhledem k faktu, že Microsoft se plácnul přes kapsu a zhubl o 50 miliónů dolarů, to bude muset být něco šťavnatého. My máme jasno a už nakupujeme bodíky.



VYDAVATEL: NEOZNÁMENO **VÝROBCE:** BLADE INTERACTIVE **POČET HRÁČŮ:** NEOZNÁMENO **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO **DATUM VYDÁNÍ:** 2008

NOVINKA

HYDROPHOBIA

Předběžná zpráva vyšetřovací komise ohledně událostí, k nimž došlo na palubě lodi Queen of World

FIKCE, NEBO REALITA?

Myslíte si, že Queen of World je výmysl tvůrců? Omyl. „Plující město" je v současné době ve výstavbě. Skutečný název plavidla je Freedom ship, bude dlouhé 1400 metrů, široké 230 metrů, vysoké 110 metrů a jeho celková plocha dosáhne zhruba 160 000 m^2. Cena bytů se bude pohybovat od 18 000 do 2,5 miliónu dolarů. Freedom ship bude místem pro Lbydlení, práci, důchod, prázdniny nebo výlet" a najdete zde nejen kasina či jiné zábavní podniky, ale také školy a další zařízení podobného typu. Datum „vyplutí" nebylo oznámeno.

Zdroj: www.freedomship.com

1. OBJEKT: QUEEN OF WORLD

Největší loď všech dob, plující luxusní město určené společenské smetánce a zbohatlíkům. Nejlevnější „pozemky" na Queen byly dostupné za 250 miliónů dolarů, nejdražší pak přišly na několik miliard. Město disponovalo policií a řídilo se vlastními zákony. Této formy samostatnosti loď dosáhla plavením se pouze v mezinárodních vodách, když zásadně odmítala vplout do teritoriálních vod jakéhokoli státu. Zákony na lodi byly přitom velmi jednoduché: zakázáno bylo pouze jednání ohrožující loď či její pasažéry. Zmíněný systém přilákal řadu podivných individualit, stejně jako společností provozujících nelegální činnosti.

Každý, kdo měl zájem získat vstupenku na palubu Queen of World, musel být shledán „důvěryhodným". Není zcela jasné, jaké byly požadavky pro získání tohoto statutu. Mezi autorizovanými osobami se však nacházela i řada hledaných teroristů.

2. SUBJEKT: NANOCELL

NanoCell je jednou z organizací, která s nadšením využila možnosti přesunout své provozovny na Queen of World. Zabývá se vývojem nanotechnologií, které jsou ve většině zemí světa postaveny mimo zákon. NanoCell oficiálně uvádí, že předmětem všech výzkumů byla možnost rafinovat vodu na molekulární úrovni pomocí speciálních nanorobotů. Organizace tvrdila, že její technologie je schopná přetvořit jakoukoli krajinu na rozkvetou zahradu. Reálné důkazy nicméně chybí. Pochybnosti vyvolává i avizovaných předmět celého výzkumu.

3. SUBJEKT: NEO-MALTHUSIANÉ

Teroristická organizace, jejíž členové – včetně vůdce Alexe Moralese – zakoupili pozemky na Queen. Ideologie této organizace vychází z učení Thomase Malthuse, filozofa z druhé poloviny 19. století. Malthuse hlásal, že lidská populace na Zemi roste rychleji než zdroje jídla. Malthusiané se s tímto učením ztotožnili, aby jej dále obohatili tvrzením, že umělé zvyšování produkce jídla jen urychluje příchod populačního krachu.

Podle Malthusianů světová populace dnes čítající 12 miliard obyvatel již dalece překročila udržitelné množství. Jako ideální počet obyvatel na Zemi vidí zhruba půl miliardy osob. Podle dostupných informací se zdá, že organizace chápala NanoCell jako hrozbu, která musí být zničena.

Voda v Hydrophobii má vlastní engine, který zaručí, že se bude chovat přesně jako skutečná voda

4. SUBJEKT: KATE WILSON

Systémová inženýrka, pracující na Queen of World. Od svých 13 let trpí silnou hydrofobií, ale při přijímacích pohovorech – stejně jako později – se jí podařilo tento fakt zatajit. Zdá se, že k práci na lodi se přihlásila právě proto, aby svůj strach překonala.

5. UDÁLOST: POTOPENÍ QUEEN OF WORLD

K potopení lodi došlo v den oslavy jednoletého výročí provozu. V průběhu oslav bylo lodními senzory zachyceno neznámé plavidlo na kolizním kurzu. Cizí loď nereagovala na výzvy a Queen se již nestačila vychýlit z kurzu. Následná srážka způsobila rozsáhlá poškození plovoucího města.

6. UDÁLOST: VODA V PODPALUBÍ

Dostupné informace nasvědčují, že Kate Wilson byla vodou nejen ohrožována, ale že ji dokázala také využívat ve svůj prospěch. Nebezpečí spočívalo v neustále stoupající hladině, která ji hrozila uvěznit v námi neznámé části lodi. Plovoucí kusy nábytku a vybavení ji mohly zranit, a proudy způsobené novými dírami v trupu či proniknutím vody do dosud nezatopených prostor snadno zanést jinam, než kam se potřebovala dostat. Její nápady na využití vody se zdají být téměř neomezené – řízeným pouštěním vody do nezatopených prostor pomocí otevírání dveří či prorážení stěn a oken dokázala Kate nejednou zastavit své pronásledovatele, vyřešit řadu problémů, dostat se do nedostupných míst a mnohé další. I přes handicap v podobě své fóbie dokázala Kate Wilson nejen přežít, ale také pomoci řadě dalších cestujících – především pak zastavit teroristy, kteří na palubě lodi zůstali.

O přesných událostech na palubě lodi dosud nemáme dostatek informací. Vyšetřovací komise nicméně očekává, že do konce příštího roku dokáže nashromáždit kompletní materiály nezbytné k tomu, aby mohla veřejnosti předložit úplnou zprávu o kauze Hydrophobia.

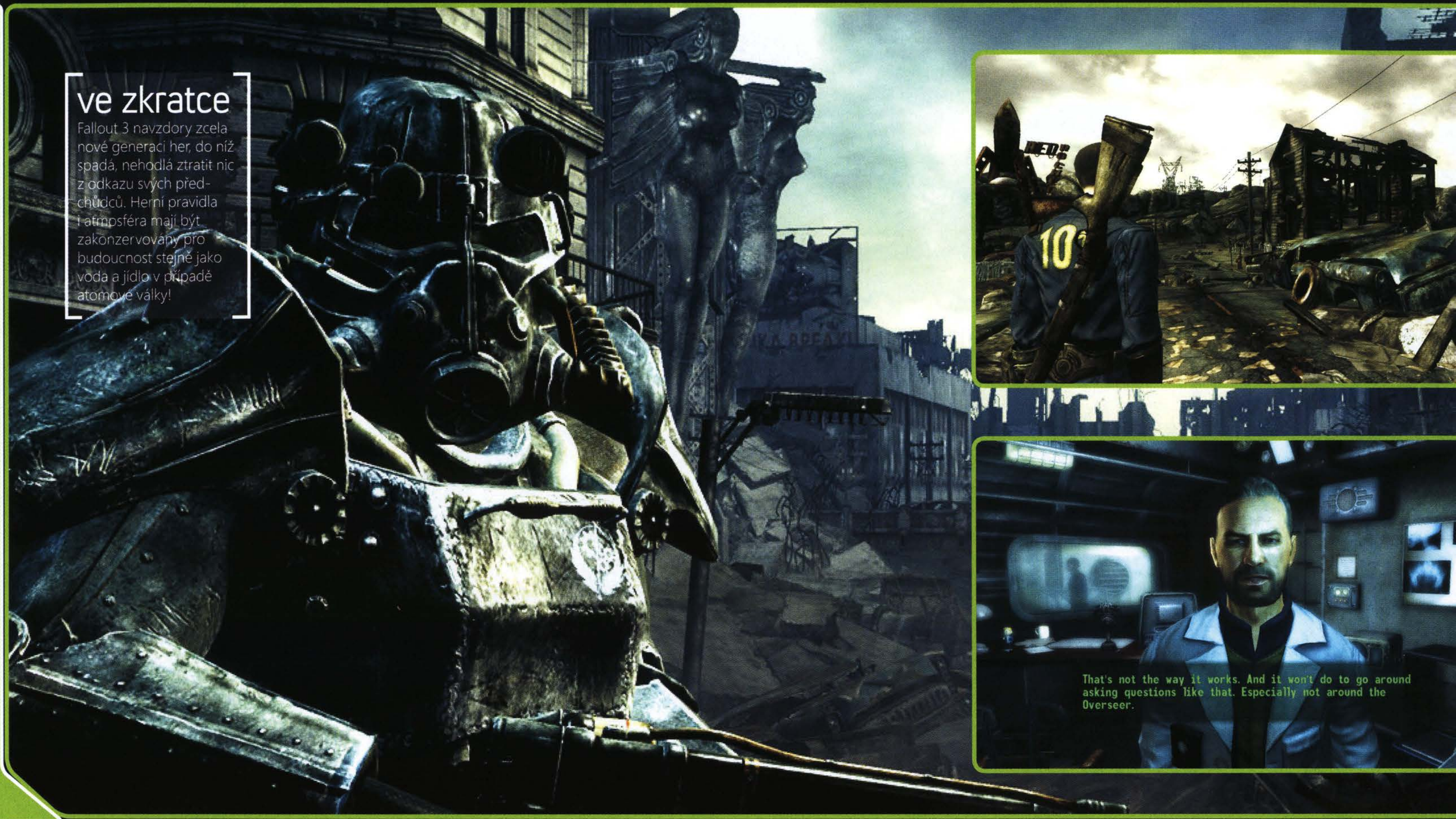
Martin Boček

ve zkratce

Jaké to asi je být na potápějící se lodi plné teroristů, nevinných obětí a... hektolitrů vody?

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM



ve zkratce

Fallout 3 navzdory zcela nové generaci her, do níž spadá, nehodlá ztratit nic z odkazu svých předchůdců. Herní pravidla i atmosféra mají být zakonzervovány pro budoucnost stejně jako voda a jídlo v případě atomové války!

VÝROBCE: BETHESDA **VYDAVATEL:** BETHESDA **POČET HRÁČŮ:** NEOZNÁMENO **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO **DATUM VYDÁNÍ:** PODZIM 2008

NOVINKA

FALLOUT 3

Nezmutoval!

ČÍM MÉNĚ INFORMACÍ bylo známo o pokračování postnukleárního eposu Fallout v roli kandidáta na nejlepší RPG všech dob, tím více se množily spekulace a plané úvahy, jakým směrem se ubírá jeho vývoj od roku 2004, kdy na něm začalo pracovat marylandské studio Bethesda. „Kopie Oblivionu? Prachsprostý kalkul s radioaktivní omáčkou z lisovaných mutantích očí?" zněly obavy hráčů. Firma je nonšalantně umlčuje dudlíkem prvních informací – vše je jinak!

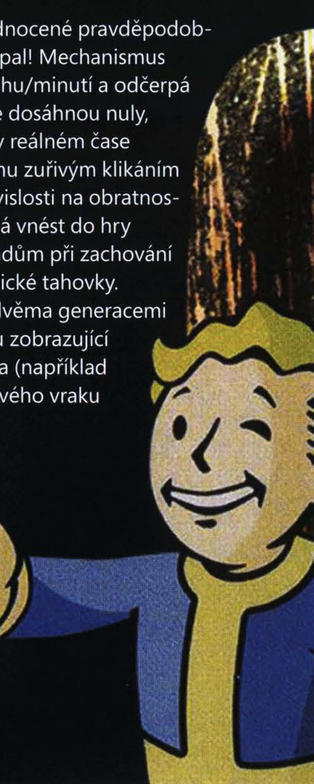
Sami autoři v čele s producentem Toddem Howardem již od prvních koncepčních náčrtků nevytvářejí pouze hru s bezútěšným zasazením nabaleným na kostru jejich předešlého produktu, ale dle Toddových slov chtějí dokonale navrátit atmosféru obou původních titulů Fallout. Klíčem má být sžití se s hlavní postavou. Dění začíná ve 23. století na porodním sále. Země je spálená atomovou válkou, ovšem hluboko pod povrchem, v radiačně odstíněných krytech, se rodí hrdina. Přístroje ihned scanují jeho DNA, aby odhadly budoucí podobu – hráč v tomto bodě vedle pohlaví, tělesné konstituce a tváře volí také detaily jako přesvědčení a barvu kůže. Další fáze ztotožnění probíhá interaktivním dětstvím budoucího vládce radioaktivních plání. Hráč může pobíhat po podzemním komplexu a než během několika hodin vyroste (jednotlivé vývojové stupně viz boxík), měl by hráč pochopit, že Fallout 3 není o prezentaci technologie nebo maximalizování herních statistik, ale o konečném pocitu z bezútěšného světa.

Třetí díl se pomocí silně upraveného enginu z Oblivionu snaží zpracovat svou tématiku nově, a přesto se díky řadě původních prvků stát poctou předchůdcům. V první linii se vrací systém S.P.E.C.I.A.L., jež hráče na počátku nechá vybrat 3 základní statistiky z celkového počtu 14ti. Ty porostou rychleji s každou dosaženou úrovní, která navíc vždy přinese specificky zaměřený perk. Je libo stát se odstřelovačem, umět stahovat kůže nebo skalpovat mutanty? Perky jsou hráčovými služebníky!

Tahové souboje působením radiace zmutovaly v nástroj Vault-Tec Assisted Targeting System (V.A.T.S.), jenž hodlá extrahovat to nejlepší z dřívějších taktických orgií s pohybovými body a akci urychlit přidáním esence reálného času. „Fallout 3 nebude střílečka!" zní odhodlání Bethesdy a slib demonstruje na příkladu. Narazí-li hráč na notorického supermutanta, v pohledu první osoby se dění zastaví a tělo zrůdy vnitřní systém rozdělí na zásahové zóny ohodnocené pravděpodobností zásahu. Zamířit na oko a pal! Mechanismus vyhodnotí desítky faktorů zásahu/minutí a odčerpá cenné pohybové body. Jakmile dosáhnou nuly, protivník začne útočit, ovšem v reálném čase a sám hráč dostane možnost mu zuřivým klikáním oplácet rány, než se body v závislosti na obratnosti opět zregenerují! Právě to má vnést do hry spád poplatný současným trendům při zachování dnes již přežitých principů klasické tahovky.

Fallout 3 tvoří most mezi dvěma generacemi her. Jak napojí moderní grafiku zobrazující detailní polorozpadlá městečka (například Rivet City rozrostlé kolem rezavého vraku letadla) na nelineární úkoly, systém pověsti hlavního hrdiny a obecně ducha původních her? Držíme palce, aby byl šev co nejméně znatelný.

Michael Stern



INTERAKTIVNÍ VÝVOJ HLAVNÍHO HRDINY

FALLOUT 3 se snaží hráče zaujmout a sžít se s ním již po prvním spuštění. Jako malý capart se bude moci v prvních hodinách prohánět po domovském bunkru, přičemž dospěje k několika zásadním životním zlomům, během kterých bude možné zásadně změnit povahu postavy.

NAROZENÍ – Výběr pohlaví, obličeje, tělesných proporcí a rasy
PRVNÍ KROKY – Obdržení obrázkové knížky, volba základních statistik
10 LET – První pistole a instalace Pip-Boye 3000 (herní interface) na zápěstí
16 LET – Volba dovedností a traitů (G.O.A.T. – Generalized Occupation Aptitude Test)
19 LET – Otec prchá z bunkru a hráč jej následuje. Radioaktivní svět je otevřen!

FALLOUT 3 VS. TES: OBLIVION

SPOLEČNÉ PRVKY

- « Upravený engine a umělá inteligence
- « Obrovský svět (byť bude ve Falloutu menší)
- « Stovky zbraní a úkolů
- « Profesionální zpracování (otce hl. hrdiny dabuje Liam Neeson)
- « Pocta předchůdcům

ROZDÍLY

- « Mohutně vylepšená hra v pohledu třetí osoby
- « Méně NPC, ale budou charakterově vyhraněnější
- « Nepřátelům se nebude zvedat úroveň spolu s hráčem
- « Větší brutalita. Headshoty na denním pořádku!
- « Lepší AI a pathfinding postav
- « Hráč bude moci získat rozmanitější karmu a reputaci (odměněnou achievments v Xbox 360 verzi)

REPORTÁŽ

PARCON/ SECTOR EVENT 2007

POKUD JSTE VE DNECH 20. až 22. května projížděli Nitrou, mohli jste si všimnout skupinek lidí oděných v historických šatech, mávajíc nad hlavou věrnými napodobeninami mečů a podobných zbraní. Ne, nejednalo se o hromadný útěk z blázince, ale návštěvníky dalšího ročníku Parconu, tedy mezinárodního setkání fanoušků sci-fi, fantasy a dalších forem moderní zábavy. Možná jste tam mohli zahlédnout i nás. Cílem redakce OXM se však nestaly přednášky o fantasy, ale akce Sector Event 2007, pořádaná našimi slovenskými kolegy z herního portálu **www.sector.sk**. Sectoráci měli díky spolupráci s hned několika firmami připravený opravdu bohatý program pro všechny milovníky digitální zábavy. Prezentace nejnovějších ukázek her, možnost si zahrát na nových i starých konzolích zbrusu nové nebo osvědčené herní hity, turnaje o hodnotné ceny... a to je jen pouhý drobný nástin.

Jakožto redaktory Oficiálního Xbox 360 magazínu nás pochopitelně nejvíce zajímala naše milovaná Xškatule. Na více než desítce konzolí si kdokoliv mohl zahrát v průběhu pátku a sobotního rána některou ze spuštěných her, jako Dead or Alive 4, Gears of War či stále ještě čerstvou novinku Forza 2. Díky kvalitní LCD obrazovce a připojenému volantu byl herní zážitek maximální. V průběhu sobotního odpoledne proběhl i náš hlavní účel cesty – turnaj v Gears of War zaštítěný právě OXM Tímto ještě jednou všem účastníkům děkujeme za srdnaté výkony a doufáme, že si první číslo OXM, jenž bylo jednou z cen, užijí. Večer ještě probíhal turnaj ve Forza 2, na který jsme žel bohu nemohli zůstat – v opačném případě byste těžko mohli číst toto číslo. Obrovský dík patří všem ze Sectoru za pozvání, perfektně organizačně zvládnutou akci a více než příjemnou společnost.

PS: Speciální díky Palovi, že nás v páteční večer nasměroval do centra všeho dění v Nitře. Skvěle jsme si to užili.

VYDAVATEL: MICROSOFT **VÝROBCE:** BIZARRE CREATIONS **POČET HRÁČŮ:** NEOZNÁMENO **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO **DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2007**

NOVINKA

PROJECT GOTHAM RACING 4? NEZAPOMEŇTE SI DEŠTNÍK

V PGR 3 to byly jen noční závody, kde jste neviděli jasnou oblohu se zářícím sluncem – s příchodem PGR 4 si nezapomeňte sehnat deštník, čepici a sněhule. A už se konečně zbavte toho strachu z bouřek

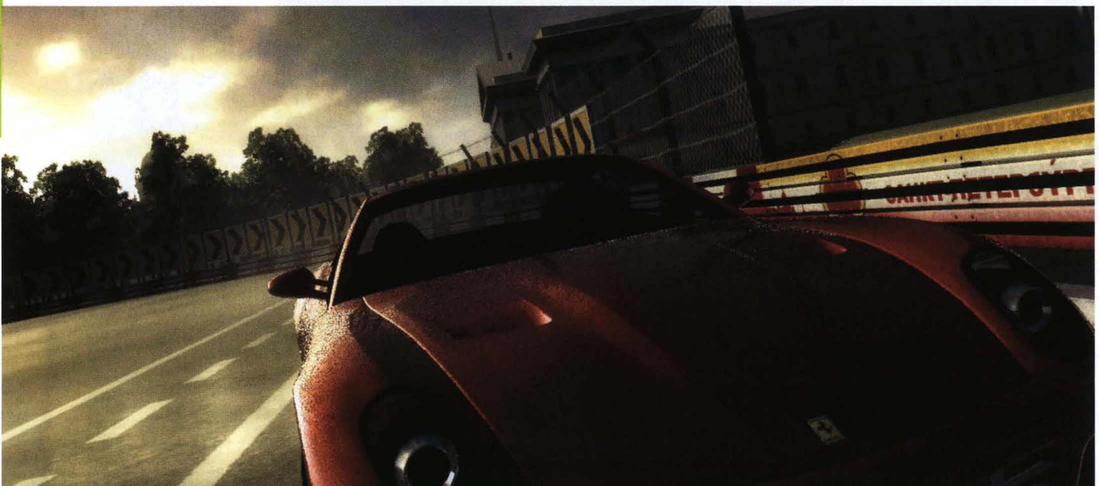
ŘÍDIT AUTO za slunného dne je radost – nezapomenete-li si sluneční brýle – a i závodění jde jaksi veseleji. Bizarre Creations se však rozhodli, že nadupaná kára s hosteskou v bikinách je ještě více sexy na sněhu, nebo třeba za pořádné bouřky. Což o to, mokré vlasy holkám sluší, ale vysvětlete to závodníkovi, který si právě ověřil, co se stane, jakmile odstředivá síla působící na vůz v zatáčce zvítězí nad přilnavostí pneumatik k povrchu vozovky. Nebo si to zkuste na vlastní kůži na podzim, až Project Gotham Racing 4 dorazí do obchodů.

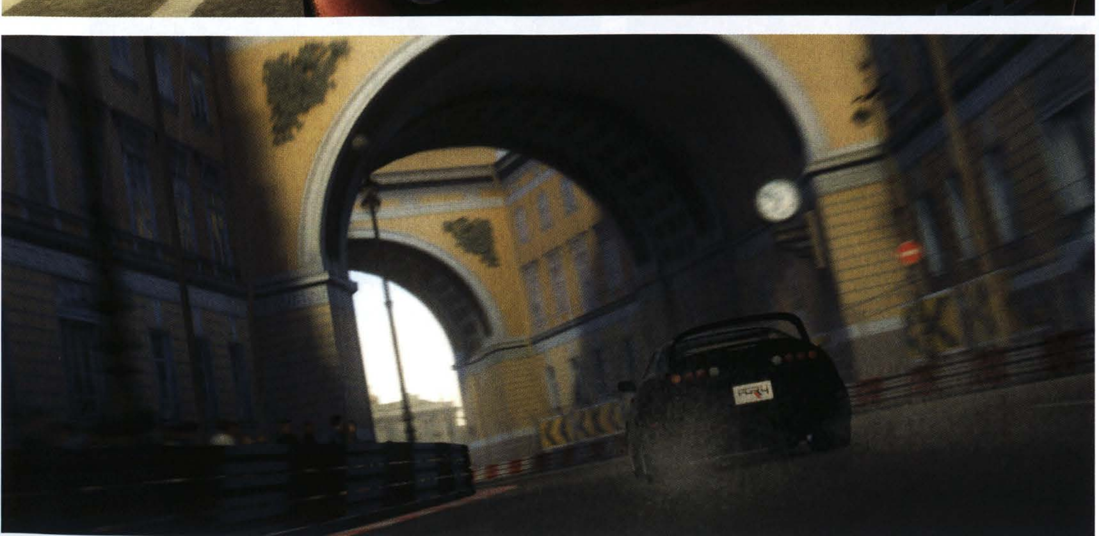
Zatím se podívejme, jaké novinky se do čtvrtého dílu série chystají. S počasím to totiž zdaleka nebude tak jednoduché, jak by se možná mohlo na první pohled zdát. Sami autoři přidávají v této souvislosti ke slovu počasí přívlastek „dynamické". Co od toho ale můžeme čekat? Deset druhů počasí naleznete blíže popsané na druhé stránce, podstatné je především to, že povětrnostní podmínky se mohou a budou měnit během samotného závodu. Slunečný den tak může zkazit déšť, divoká sněhová bouře může ustat, mlha se roztrhat a jemný déšť se proměnit ve sníh.

Autoři nicméně neblázní s počasím bezkoncepčně – během závodu se nezmění povrch, aby mohly být podmínky stále stejné. Na druhou stranu zatím nejsou povětrnostní podmínky omezeny lokalitou trati, a tak i v Las Vegas může dojít na sníh. A propos lokality: vedle okruhu v Petrohradu byly odtajněny závody v Quebecu a na Nürburgringu, o Vegas se zmínil Ben Ward z Bizarre Creations v jednom z rozhovorů. Zdá se tedy, že máme zase o důvod víc těšit se na letošní podzim, kdy má PGR 4 vyjít.

David Sláma

Tratě v reálných a často známých místech, dynamické počasí, licencovaný vozový park, grafické a ovládací možnosti Xboxu 360... Těšíte se hodně nebo hodně moc?





ŠATNÍK V RYTMU PGR 4

SLUNEČNÍ BRÝLE

Za jasného počasí se vám bude jezdit perfektně – pokud na to máte, ovládání vozu bude přesné, v čemž vám pomůže i ideální přilnavost pneumatik a pochopitelně optimistické sluníčko. Jen nezapomeňte dodržovat pitný režim, přičemž se neřiďte příslovím, že řidič má být veselý.

TRIČKO

Slunce je sice za mraky, aspoň však vidíte na cestu i bez slunečních (citlivější jedinci bez svářečských) brýlí. Další výhodou je, že fyzika aut se nemění, a tak si můžete užít závodění v klidu, bez horka a bez rizika, že to přepísknete s pitným režimem.

DEŠTNÍK

Takový menší zahradnický deštík ničemu neuškodí – v Británii ani nepotřebují deštník, vy jen budete lehce opatrní na brzdy. Stěrače se nadřou asi jako brzdový pedál v Need for Speed a na trati je jen trocha vody, se kterou byste si měli lámat hlavu.

PLÁŠTĚNKA

Padá to z nebe, je to mokré a nejsou to parašutisté se strachem z výšek. Ano, řeč je o vodě. Tedy spíš o velkém množství vody. Je na silnici, na čelním skle, před autem, nad autem, vedle auta... prostě všude. Pokud jste zapomněli zavřít okénko, už nejspíš polykáte andělíčky. Raději tedy jeďte opatrně, cíl nemá nožičky – neuteče.

HOLÍNKY

Nejste z cukru, takže jste se v dešti nerozpustili – a stejně tak přežilo auto i trať. Jen silnice je ještě mokrá, ačkoli zvolna usychá a kaluže pomalu mizí. Nenechte se uchlácholit zdánlivě bezpečným prostředím, jinak konečně zjistíte, jestli ten flek na reklamním banneru vedle trati je copyright nebo trademark.

KAPESNÍ HROMOSVOD

Blik – bum. Tady už jde do tuhého, obloha je černá jako Xbox Elite a křižují ji blesky jako ve špatném hororu; vlastně i jako v dobrém hororu. Horor je i řízení auta: přes déšť vidíte houby (ty pravda vyrostou až po dešti) a záblesky vám klidu nepřidají. Zlomek sekundy, kdy jste oslepeni působivým elektrickým výbojem, může rozhodnout o všem.

REFLEXNÍ PROUŽEK

Cáry mlhy se táhnou kolem trati, což poněkud omezuje viditelnost. Dalo by se to přirovnat k probuzení po launch party OXM, ale to je zcela odlišný příběh (že, ABusee?). Raději si jen řekněme, že se vyplatí dávat větší pozor a oblepit auto reflexním proužkem, aby vás soupeři snadno rozeznali.

HODNĚ REFLEXNÍCH PROUŽKŮ

Londýn, Rákosníčkův rybníček, vzpomínky čichače toluenu – co mají společného? Přeci hustou mlhu, která je halí. Na trať v podstatě nevidíte, nepomohou ani reflexní proužky. Jen snad na některých tratích vyjedete až nad mlhu a podíváte se, „kudy tudy cestička".

BRUSLE

Čepice, šála a rukavice jsou vašimi nejlepšími přáteli. Venku mrzne, až praští, topení v autě tradičně nefunguje, ale zase se můžete kochat kresbami mrazu na čelním skle. Otrlejší si třeba i zabruslí na zamrzlých kalužích... nebo v té zimě fakt chcete závodit?

SNĚHULE

Auto překvapivě snadno získává vlastnosti speciálů při driftových závodech a vy máte dvě možnosti. Buď si postavíte krásného sněhuláka (řadicí páka místo mrkve tomu dodá styl), uděláte na zasněženém plácku několik andělíčků a po koulovačce v módu „team deathmatch, friendly fire: on" sednete s přáteli ke grogu, nebo půjdete závodit. Já mám jasno.

TECHNOLOGIE

ENGINE ID TECH 5

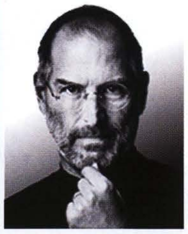
VÝROBCE: ID SOFTWARE **HOMEPAGE:** WWW.IDSOFTWARE.COM/BUSINESS/IDTECH5 **DATUM VYDÁNÍ: NEOZNÁMENO**

SPÁČ SE PROBOUZÍ! John Carmack si za léta praxe vytvořil pověst geniálního návrháře, přičemž o své označení se nezasloužil jen okázalým vystupováním typickým pro ostatní rockové hvězdy herního průmyslu. Kansaský rodák je otcem nejpokrokovějších enginů – titul Doom přinesl multiúrovňové mapy, Quake polygonové postavy a Quake III: Arena například beziérovy křivky, kdy všechny oblouky ve hrách konečně přestaly být hranaté. Jak změní chápání virtuálního prostoru nová technologie id Tech 5, představená Johnem v tandemu s šéfem společnosti Apple Stevem Jobsem na červnovém setkání Apple Worldwide Developers Conference?

Svět má dost enginů, které kontinuálně přidávají větší počet polygonů, nejnovější efekty apod. a přitom lineárně zvedají požadavky na výkon hardware. Id Tech 5 jde na věc jinak – chce zajistit vizuální kvalitu srovnatelnou s konkurencí, ale oproti ní zajistit výraznou optimalizaci, zkrácení času potřebného na vybudování herního prostředí a začlenění několika pokrokových metod, jež mají šanci posunout herní technologii o kus dál. Ačkoliv z pohledu hráče Carmackův engine nepřekvapí vizuální kvalitou, které dokáží konkurovat hry jako Unreal Tournament III

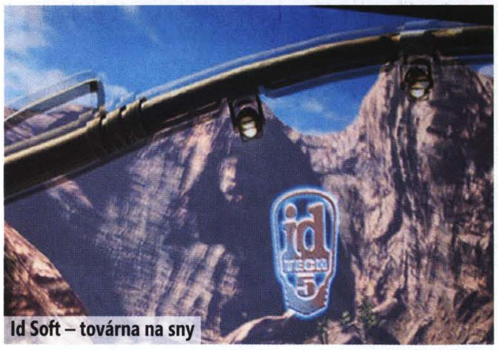
Jde o první Carmackův engine, který se soustřeďuje na exteriéry.

> "Id Tech 5 likviduje většinu omezení daných limitovanou pamětí grafických karet."



nebo Crysis a jež nese typický punc plastovosti výrobních linek id Software, herní vývojáři jsou již nadšenější. Id Tech 5 totiž mimo jiné likviduje většinu omezení daných limitovanou pamětí grafických karet pro textury. Přínos to znamená zejména pro zobrazování exteriérů – proč mají hry typu Oblivion tak rozmazané prostředí s loukami připomínajícími obsah vegetariánova žaludku? Detailnější textury se jednoduše nevejdou do paměti, a tak si tvůrci dopsud musí pomáhat snižováním rozlišení.

Carmack přichází s novým přístupem nakousnutým již v nadcházející akci Enemy Territory: Quake Wars. Její technologie MegaTexture umožňuje mapovat na terén obrovské bitmapy, ovšem nový engine zajde ještě dál. Technologické demo uveřejněné na konferenci bylo tvořeno 20 GB vysoce detailních textur, přičemž jeho vývoj dle Johnových slov zabral pouhých deset dnů. Vedle nástrojů k ukrácení vývoje je hlavním přínosem především volnost, kterou id Tech 5 návrhářům dává. Není problém vzít jeden fragment textury a s její pomocí například do skály během několika vteřin vyrýt libovolný nápis, útvar nebo rovnou globálně změnit parametry celé oblasti (barvu kopců, tvar údolí apod.).



Id Soft – továrna na sny

Engine dovolí nejen zobrazování ohromných exteriérů, ale i postav

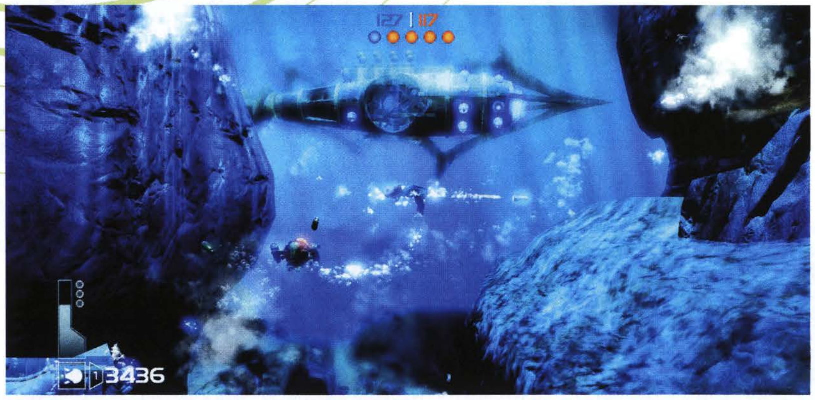
Otázkou zůstává premiéra Carmackova revolučního enginu. Jeho hlavní zbraní je podobně jako u předchozích produktů id Software licenční politika, nicméně o té začne firma s ostatními výrobci jednat až po letošní výstavě E3, přičemž o vlastní hře byl John skoupý na slovo. Jisté je, že titul nebude navazovat na žádnou z předchozích her společnosti a vydá se zcela novým směrem, aby co nejvíce využil předností nového enginu. Těšit se lze na vysoce komplexní exteriéry plynule přecházející ve vnitřní prostory, přičemž demo ukázalo líbivé sci-fi zasazení ne nepodobné hvězdným válkám. Písčitými kaňony se proháněly futuristické buginy, načež se ke slovu přihlásila obskurní postavička i se svou věrnou mimikou. Jak dopadne výsledek se budou hráči moci přesvědčit na Xbox 360 a další trojici platforem (PC, Macintosh, Playstation 3). Díky odstranění technologických omezení představuje id Tech 5 obecně světlo na konci tunelu pro hardwarově neměnné konfigurace konzolí.

Michael Stern

Pouze na XBOX Live Arcade

Plánované hry pro Xbox Live Arcade

UNDERTOW



DATUM VYDÁNÍ: LÉTO 2007
VÝROBCE: CHAIR ENTERTAINMENT | **VYDAVATEL:** CHAIR ENTERTAINMENT
POČET HRÁČŮ: 1 – 2 (KOOPERATIVNĚ), 2 – 16 (SYSTEM LINK) | **XBOX LIVE:** 2 – 16 (VERSUS)

AKCE UNDERTOW pro XBLA není nijak spřízněna se starším filmem Davida Greena, honosícím se stejným názvem. Rozhodně proto nečekejte psychologické drama plné otázek a zamyšlení hodných momentů. Undertow se ptá jen na jedno: kdo přežije? Hráč bude vržen do konfliktu mezi čtyřmi stranami válčícími o nadvládu nad Zemí. Lidi zastupuje frakce Iron Marine, svou vlastní skupinu ponorek vyšle do boje kapitán Nemo a třetího do pranice tvoří Atlanťané, bájný podmořský národ, který žil doposud v ústraní. Každý jde do boje z jiných důvodů, všechny však spojuje pouze nenávist k mimozemšťanům, kteří konflikt vyprovokovali.

Invaze emzáků změnila svět k nepoznání. Neexistuje nic jako pevnina, povrch země je tvořen oceánem. Undertow nabídne unikátní herní prostředí, kdy budou veškeré souboje probíhat pod vodou. Každá z frakcí by měla nabídnout hned 4 hratelné jednotky (tj. celkem 12 kousků – za mimozemšťany hrát nebudeme moci), jež proženeme celkem patnácti různými misemi. Připraveny jsou i tři multiplayerové módy včetně kooperace. Lákavá herní náplň bude zabalena do atraktivního grafického kabátku, samozřejmostí je pak motivační systém založený na vylepšování jednotek. To vše již koncem léta!

HAPPY TREE FRIENDS: FALSE ALARM

DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2007
VÝROBCE: STAINLESS STUDIOS | **VYDAVATEL:** SEGA
POČET HRÁČŮ: 1 | **XBOX LIVE:** ANO (DALŠÍ NEBYLO UPŘESNĚNO)

SEGA PŘIPRAVUJE ve spolupráci s britským týmem Stainless Games vůbec první hru, v níž se v hlavní roli ukáží postavičky z animovaného seriálu Happy Tree Friends. Flippy, Lumpy a Handy se na XBLA dostanou v titulu False Alarm a na rozdíl od seriálu, kde jim jde o vzájemnou destrukci, se objeví v roli zachránců. Cílem každé z deseti misí se stane záchrana některého z hrdinů. Při plnění jednotlivých úkolů bychom měli využívat jak unikátních schopností každé z postav, tak bizarních prostředí (muzeum, továrna na sladkosti, důl atd.). Většina misí slibuje plné zapojení šedé kůry mozkové, úkoly jsou ryze logického charakteru a naplno využívají dynamického prostředí. Tvůrci se evidentně nesoustředili jen na brutální humor ve stylu předlohy a své síly koncentrovali především do deseti atraktivních misí Career módu. Těšit se můžete i na návykový multiplayer, o němž však prozatím nejsou známy podrobnosti.

EVERY EXTEND EXTRA EXTREME

DATUM VYDÁNÍ: 2007
VÝROBCE: Q! ENTERTAINMENT
POČET HRÁČŮ: NEOZNÁMENO
VYDAVATEL: Q! ENTERTAINMENT
XBOX LIVE: NEOZNÁMENO

UŽILI JSTE SI Lumines Live? Pak se vám pravděpodobně bude líbit i další připravovaná arkáda z dílen Q! Entertainment. E4 staví hráče do nezvyklé role sabotéra. Musíte sbírat po hrací ploše se povalující geometrické útvary, abyste docílili co největšího výbuchu sebe sama – jen tak zničíte nepřátele. Nejde ovšem o akční hru v klasickém slova smyslu. Nepřátelé nemají zbraně a uškodit vám mohou pouhým dotykem, celá hra potom stylizací připomíná epileptické cvičení – obrazovka bliká do rytmu hudby a hraje všemi barvami. O návykovosti jednoduchého námětu se již přesvědčili majitelé PSP, nyní je řada na nás.

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO HD REMIX

DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2007
VÝROBCE: BAGBONE ENTERTAINMENT | **VYDAVATEL:** CAPCOM
POČET HRÁČŮ: 1 | **XBOX LIVE:** ANO (DALŠÍ NEBYLO UPŘESNĚNO)

CAPCOM OHLÁSIL na podzim letošního roku HD verzi malé tetrisové arkády Super Puzzle Fighter. Hra je spojením klasické logické hříčky a bojovky Street Fighter. V jedné části obrazovky plníte puzzle úlohy a na základě toho, jak se vám daří, poskakuje a kope kolem sebe hrdina umístěný v druhém rohu. Turbo HD Remix se pochlubí třemi různými módy, multiplayerem pro dva hráče a také podporou 1080p. Těšit se můžeme na řadu vtipných situací, které by měly vycházet z komiksové grafiky použité na ztvárnění bojovníků.

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

VYDAVATEL: KONAMI | **VÝROBCE:** KONAMI | **POČET HRÁČŮ:** NEOZNÁMENO | **XBOX LIVE:** ANO | **DATUM VYDÁNÍ: 2008**

NOVINKA

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Kluci z Japonska to měli vždycky dobře pořešený. Ani letos se fotbal neudělal sám

SPARTA NEBO SLAVIA, Losna nebo Mažňák, FIFA nebo Pro Evo? Některé antipatie zkrátka nevychladnou, a tak se i letos na podzim zajiskří na Letné i v mechanikách Xboxů (výsledek nedořešených voleb z Foglarova románu si netroufáme odhadovat). Jaké zbraně si s sebou do boje vezme rytíř z Japonska?

Vynecháme-li obligátní superlativy „lepší, úžasnější, krémovější", na které zkušený čtenář OXM pochopitelně není zvědavý, zrak spočine na magickém slůvku Teamvision. Právě to je hlavním bodem chvalozpěvů vývojářů Pro Evolution Soccer 2008, který by měl razantně změnit pohled na umělou inteligenci sportovních her. Vezměte si příklad z reálného zápasu. Máte šikovné levé křídlo, které dvakrát uteklo po straně a nebezpečně nacentrovalo do vápna. Co by se stalo ve skutečném zápase? Protivníkův trenér by seřval svého beka, stáhl jej více do obrany, nebo rovnou vystřídal. Pokud by si na centry naskakoval vysoký střední útočník, dostal by jej na starost nejlepší hlavičkující obránce. Anebo naopak! Po každém odvráceném centru by se soupeř snažil co nejrychleji využít uvolněného prostoru a vyslat smrtící protiútok.

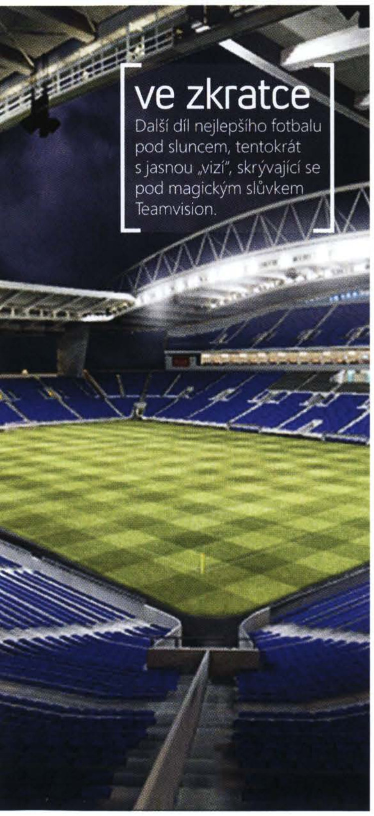
Ve hře to nebude jiné. Umělá inteligence všech hráčů se má v novém Pro Evo přizpůsobovat dění na hřišti! Když se dvakrát neúspěšně pokusíte vyslat útočníka do brejku, bude pozornější a příště už přihrávku nepropásne. Zpozorní ale také obránce. Teamvision by měl definitivně zamezit „jistým gólům", hráč bude muset lépe reagovat na nové podmínky a snažit se přelstít soupeře. O to stejné ale půjde i protivníkovi. Velký vliv slibují mít schopnosti hráčů. Tým zelenáčů nezareaguje tak rychle a dobře jako reprezentace Itálie a slabý střední záložník nikdy nedokáže nahrávat jako Rosický, i když bude tušit, že je někde chyba.

> „Umělá inteligence všech hráčů se bude přizpůsobovat dění na hřišti!"

Zatímco loňská „novogenerační" verze Pro Evolution Socceru se od hry pro PC v mnohém lišila, tentokrát Konami servírují jednu verzi, která spojí výhody všech platforem. Pro majitele konzolí to znamená zejména lepší možnost editování týmů a sestav, jež je v případě japonského fotbalového simulátoru obzvláště důležitá (Pro Evo nikdy nemělo tolik licencovaných týmů a stadionů jako FIFA a loni je na Xboxu 360 nebylo možné ani do hry dostat). Vylepšení se ale dočkají i další aspekty, grafika, fyzikální engine nebo ovládání. Slavnostní výkop se stejně jako loni očekává už na podzim!

Jan Morkes

Další díl nejlepšího fotbalu pod sluncem, tentokrát s jasnou „vizí", skrývající se pod magickým slůvkem Teamvision.



ve zkratce

Další díl nejlepšího fotbalu pod sluncem, tentokrát s jasnou „vizí", skrývající se pod magickým slůvkem Teamvision.

I MÍČ JE ČLOVĚK!

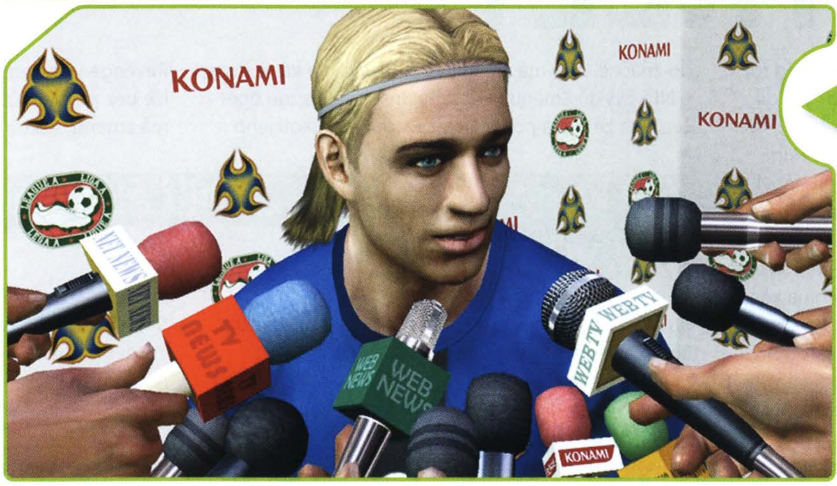
Vylepšení Pro Evolution Socceru 2008 se netýkají pouze novinky Teamvision. Pozornost je věnována i samotné hře, vedení míče a jeho chování na hřišti. Balon je absolutně nezávislým objektem, který se chová, jak mu předurčil moudrý pan Newton. Proto i fotbalisté dostanou další možnosti, jak jej zkrotit a lépe kontrolovat mezi drny. Co přesně nový díl přinese, nám v Konami zatím neprozradili. Hlavně aby se vše dobře ovládalo!

PANENKOVA PENALTA

Standardky jsou základem úspěchu. Neříká to jen Karel Brückner, své o tom ví i v Japonsku. Proto se rozšíří možnosti ovládání přímých kopů, rohů apod. Bránící hráč si bude moci promptně zvolit počet členů ve zdi nebo rozestavení obránců, útočník bude moci zase lépe koordinovat nabíhající forvardy anebo zkusí překvapit brankáře i zeď přesně mířenou střelou po zemi. A co zkusit třeba pověstný vršovický dloubák?

NA VZHLEDU ZÁLEŽÍ!

Ano, říká se, že hlavní je to uvnitř. Mýtická duše, chování, zda je s ním/ní zábava a tak podobně. Všichni víme, že to není pravda. Na hezké se zkrátka lépe kouká a obzvlášť v next-gen světě se každý polygon navíc počítá. Pro Evolution Soccer 2008 uspokojí i ty největší labužníky – nabídne totiž maximální detaily i v obličejích fotbalistů. Posuďte sami všude okolo.



KAPŘÍCI? DÍKY, NE

Režim Master League patřil vždy mezi největší chloubu série. Konami zatím o jeho případných změnách mlčí. Jeden ze zveřejněných obrázků ale vyvolává mnohé spekulace. Fanoušci celý rok na diskusních fórech prosili tvůrce o propracovanější řízení týmu, odrazí se jejich přání v novém dílu? Budeme se muset potit na tiskových konferencích? Brzy budeme moudřejší.

VYDAVATEL: ELECTRONIC ARTS **VÝROBCE:** ELECTRONIC ARTS **POČET HRÁČŮ:** NEOZNÁMENO **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO **DATUM VYDÁNÍ:** PODZIM 2007

NOVINKA

NEED FOR SPEED: PRO STREET

Šest důvodů, proč věřit sérii Need for Speed

MNOZÍ POVAŽUJÍ za vrchol série Need for Speed pátý díl (Porsche Unleashed), jiní díl sedmý či osmý (Underground 1 nebo 2). Tak jako tak se Electronic Arts s dalšími pokračováními nedaří zaujmout své skalní příznivce. Carbon nebyl ani přes svoji „cool" prezentaci a hrstku nadějných nápadů krokem kupředu a po vzoru Most Wanted představoval spíše přešlapování na místě. Přešlapování, které nikoho pořádně nezaujme. EA to chce změnit a zdá se, že ví, jak na to.

Už od vydání Most Wanted jádro vývojářského týmu připravuje Pro Street. A tento, v pořadí už jedenáctý titul série, nemá být pouhým pokračováním: do značné míry má změnit většinu věcí, na které jsme u NFS zvykli. Změnit k lepšímu. Inspirace je zde opět čerpána ze světa pouličních závodů, ale nikoli jeho pohádkové verze, kterou nám důvěrně reprezentuje filmová veseloherní trilogie Fast & Furious.

> „Je konec ježdění s angličákoidními modýlky, co vydrží vše."

NFS vyrostli konkurenti: můžete si zahrát Project Gotham Racing 3, Forza Motorsport 2, Burnout Revenge... Je nad slunce jasné, že „potřebu rychlosti" lze bez problémů ukojit i jinde než zde. Pro Street to má změnit, ačkoli zrovna pocit rychlosti není na hře tím hlavním. Co naopak hlavním je, si řekneme vzápětí; ukažme si šest důvodů, proč má cenu se na nový kousek série NFS těšit, proč má cenu sérii opět věřit.

David Sláma

Pro Street do série NFS přináší množství dlouho očekávaných featurek. Brilantní model poškození, závodění ve dne a bez policie, důraz na fyziku, atraktivní multiplayer a licencované skutečné tratě jsou jen některými z nich.

Slavnou sérii zdá se konečně čekají pořádné změny: z noci do dne, z undergroundu na profesionální dráhu

[ve zkratce]
Poslední záchvěv agonie umírající série, nebo mocný nádech před návratem na vrchol?

FYZIKA

Je konec ježdění s angličákoidními modýlky, co vydrží každý náraz. Je konec závodům, v nichž jste nemuseli klávesu pro brzdění ani nastavit. Řečmi o realistice nás PR oddělení EA zahrnuje před vydáním každé hry ze série, zde je ale podle všeho třeba podobná prohlášení nebrat na lehkou váhu. Vývojáři chtějí maximalizovat reálný pocit z jízdy při zachování rozumné hratelnosti; ve výsledku byste měli poznat rozdíl mezi jednotlivými vozy, ba co víc, na každý druh závodu budete potřebovat zcela jiné nastavení vozu, případně i úplně odlišné auto.

POŠKOZENÍ

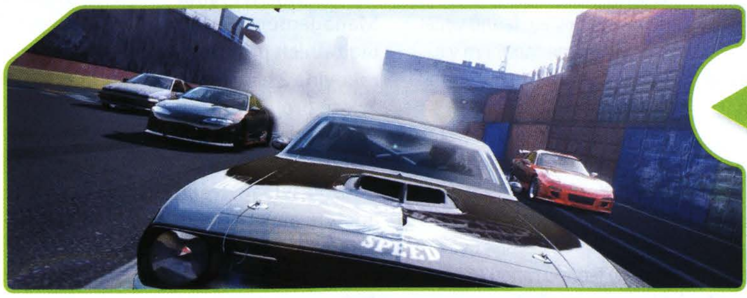
Aby té fyziky nebylo málo, každé poškození bude nejenom vidět, ale svého plechového miláčka můžete s dostatečnou bezohledností roztřískat na tisíce malinkých kousíčků. Informace o tom, zda pak půjde hrát dále, nebo vám bude smazáno médium (jak by chtěl náš optimistický šéfredaktor), zatím nebyly potvrzeny. Určitě ale víme, že se poškození znatelně projeví na jízdních vlastnostech a pravděpodobně se jej nebude snadné zbavit (rozumějte, mezi závody jednoduše nezmizí).

AUTOSCULPT

NFS: Pro Street nemá být další kýčovitou kratochvílí pro samozvané estéty: zde už nevyhrává ten, kdo do závodu postaví proti fialovému neonu úžasný růžový blikající neon, nyní bude potřeba přemýšlet prakticky. Každá vizuální změna karoserie se pochopitelně odrazí na aerodynamice vozu, proto budete mít na testování k dispozici vzduchový tunel. Podobně si ale bude potřeba hrát i s nastavením motoru, pneumatik, brzd, převodovky... Setřete studené kapky potu z čela. Jestli je vám vše zmíněné starání se proti srsti, vystačíte si s přednastavenými profily – nebo vás to naopak baví, a pak své blueprinty rádi poskytnete celému světu.

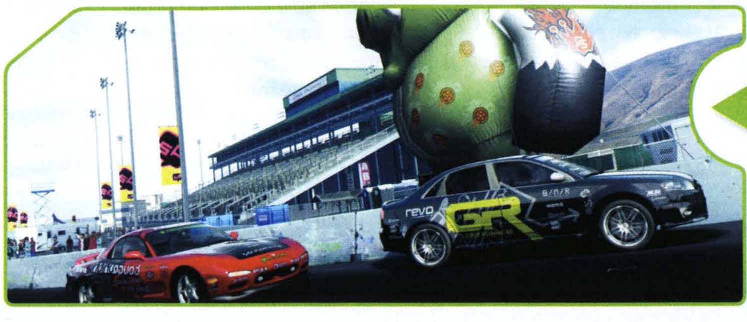
ZÁVODY

Design tratí byl především v dřívějších dílech série NFS jedním z největších pozitiv, které částečně utrpělo s nutností protáhnout tratě celým městem, po němž se dalo volně jezdit, a věčnou nocí. V Pro Street už se žádné volné ježdění nekoná, odpadá i otravná policie s pochybně naprogramovanou AI: vše se zaměřuje na tzv. race weekendy, kde se utkáte s řadou protivníků v klasických typech závodů (s několika novinkami), ovšem na reálných, licencovaných tratích z celého světa. A ve dne. Mňam.



GRAFIKA

Next-gen konzole se pomalu stávají current-gen konzolemi, ovšem poutavé vizuální zpracování her ještě stále neomrzelo. I v tomto ohledu se podle všeho můžeme na nový NFS spolehnout. V současné době jsou auta vymodelována z 21 tisíce polygonů, což je více než slušné množství. Počítat můžete i se spoustou ostrých detailů, precizní hrou se světlem a odrazy i s atraktivními particle efekty kouře, vody atd.



MULTIPLAYER

O hře více hráčů toho není příliš známo, dle slov producenta Johna Doylea ale EA připravují menší revoluci, možná i takové zemětřeseníčko. Doyle se nechal slyšet, že „když se lidi připojí k online závodům, nezajímají je klasické závody a klasická pravidla," a pokračuje: „Prostě přijdete s vozem na trať a závodíte, s kým chcete; nastavte si pravidla, vytvořte si vlastní, dělejte si, co se vám zlíbí." Můžeme si snad myslet, že hraní přes Xbox Live bude plně v režii nás, hráčů? Bereme všemi deseti!

XBOX 360 UPDAT

NENÍ TO TAK DÁVNO, co velký jarní update zpříjemnil používání naší milované konzole Xbox 360. Nabídl širší podporu video formátů, usnadnění jejich přehrávání prostřednictvím nových voleb v nastavení či třeba synchronizaci se službou Windows Live Messenger, která zprostředkovává mimo jiné chat s kamarády u PC. Bez zásahů nezůstal ani Marketplace, jenž je teď mnohem přehledněji a detailněji rozčleněn.

To vše je teď už ale pouhou minulostí a právě nastal čas stanovit nové priority pro další zpohodlnění hráčského života. Přinášíme přehled úprav Xbox Live nejen dle redakčních nápadů, ale též dle vašich reakcí na fóru stránek Xlive.cz. A nezůstali jsme jen v českých luzích a hájích. O své názory se podělili i někteří přední vývojáři. Co by měl Microsoft zařadit mezi své priority, aby se jeho hráčská obec stala ještě spokojenější?

Matěj Havíř

„Podpora DivX by byla vážně rozumná. A ještě by to chtělo nějaké nastavení kontrastu a jasu i přes komponent – některé hry jsou v určitých místech prostě strašně tmavé."
– Liborek

„Lokalizaci Dashboardu. Hodně lidí se mě na ni ptá a to, že je to snadný, jim nestačí. Chtějí to mít česky... a když už, tak bych prosil tu podporu Live."
– Ichabod CZ

„Určitě bych uvítal možnost přetáčení mp3, protože když člověk poslouchá třeba dvouhodinový set, tak to je fakt na nic, pokud se mu líbí něco v 50. minutě."
– tfbilly

„Mít možnost vypnout „superfast" animace v Dashboardu a konečně zvětšit to okýnko pro psaní zpráv (ta nudle je fakt k smíchu a je nepřehledná)."
– em0ti0n

MILÝ MICROSOFTE, SPLŇ NÁM TATO PŘÁNÍ...

Deset nejžádanějších vylepšení

10

OPRAV CHYBU PŘI URČOVÁNÍ VĚKU

Služba Messenger je sice vítaným pomocníkem, stále však volá po odstranění několika podstatných nedostatků. Především jde o doladění (resp. zavedení) rozpoznání skutečného věku uživatele. Registrovali jste v době, kdy jste s plnoletostí měli tolik společného, co Uwe Boll s dobrými filmy? Pak vězte, že náctiletá nálepka vám zůstane i v době, kdy budete respektovanou hlavou rodiny. Jelikož jste považováni za neplnoletou osobu, je vám automaticky odepřen přístup na Messenger prostřednictvím Xboxu 360.

09

PROČ NEMOHOU NEZLETILÍ POUŽÍVAT MESSENGER?

Patnáct let. Dospívající jedinec je již za sebe právně odpovědný, může si sám koupit hamburger z fast food řetězce nebo čelit dalším nebezpečným nástrahám života. Proč nemůže používat 360 Messenger? Odůvodnění neexistuje. Věříme, že i hráč v tomto věku zvládne příval textových zpráv, nebo si poradí s otázkou, zda půjde na noční pařbu v Halo 3 Beta.

08

CHCEME VÍCE PŘÁTEL

Nevíme, kolik kamarádů má ve friendlistu Bill, ale jedno víme jistě. My máme mnohem víc než sto kamarádů, se kterými se chceme dennodenně potkávat při klání v Gears of War, nebo kterým chceme ve Forza 2 dokázat, že naše auto je rychlejší než jejich stará plechovka. A proč nezabít dvě mouchy jednou ranou? Chceme mít možnost seřadit si náš seznam podle vlastních představ, nikoliv pouze podle abecedy.

07

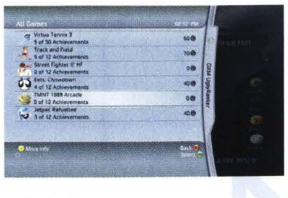
UŠETŘETE NÁS DRM

Neboli Digital Rights Management (Správa digitálních práv), digitální rakovina 21. století. Jak se projevuje v praxi? Pokud vyměníte harddisk a podruhé stáhnete obsah z Marketplace, třeba arkádu, musíte být přihlášení ke službě Xbox Live, abyste ho mohli využívat. Jedná se o dotěrnou protipirátskou ochranu, jež ale negativně postihuje především běžné uživatele.

06

MAZAT HRY ZE SEZNAMU ACHIEVEMENTŮ

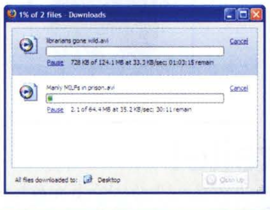
Každý si rád vyzkouší demoverze různých arkád, nebo zahraje titul, který ho záhy přestane bavit. Proč skladovat záznamy o těchto hrách, které zbytečně vyvolávají zmatek na všech frontách? Zejména orientace u některých „achievement hunterů" musí být nezáviděníhodná. A časem nás to čeká všechny. Dovolte nám je mazat dle libosti.



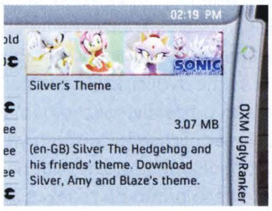
E: CO BUDE DÁL?

„Citelně chybí zpětná kompatibilita s hrami OutRun2 a OutRun2006. Pořád zkouším Billa přesvědčit, ale není s to mi říct, kdy už bude.“
– Steven Lycett, producent, Sumo Digital

„Měli bychom mít možnost stahovat více věcí najednou. Počítače to zvládají již pěknou řádku let.“
– Ben Heckendorm



„Více obsahu zadarmo, nebo aspoň náhled na theme/ikonky, abychom nekupovali zajíce v pytli.“
– Toby Allen, producent, Sumo Digital



„Používat USB flash paměti coby paměťové karty. Tím by odpadla nutnost kupovat drahé originální příslušenství.“
– Ulala

05

PŘIDEJTE VÍCE ROZLIŠENÍ PRO MONITOR

Je mnoho lidí využívajících VGA kabel, který jim dovoluje hrát hry ve vysokém rozlišení na jejich monitorech. Ale monitory mají jiné nativní rozlišení než naše HDTV. Černé pruhy nebo deformovaný obraz, to není nic, co bychom chtěli den co den vídat. Rozšiřte podporu VGA rozlišení, aby si mohl vybral skutečně každý.

04

PŘIZPŮSOBITELNÝ DASHBOARD

Chceme si sami nastavit vzhled a rozložení menu podle svého vkusu. Především bychom ale docenili jeho zrychlení – znatelné zrychlení. Několika-sekundové prodlevy při spuštění Dashboardu se v průběhu hraní mění ve věčnost. Zvláště pak, bavíte-li se špehováním svých kamarádů a provádíte neustálý monitoring jejich činnosti.

03

WEBOVÝ PROHLÍŽEČ

Ne že bychom ho skutečně potřebovali, každý z nás má vlastní PC, nicméně PS3 prohlížeč nabízí. Musíme ho mít také – už jen z principu! Jednoduše proto, že chceme říkat: „Ano, Xbox 360 má také browser.“ V podstatě by ani nemusel fungovat, stačí vidět jeho ikonku v Dashboardu. To bude pádný argument při věčných rozepřích.

02

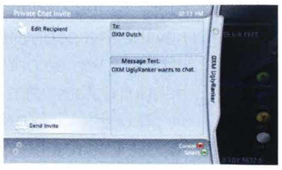
NASTAVITELNÝ SYSTÉM UPOZORNĚNÍ

Malé ikonky informující nás o každém získaném achievementu byly a stále jsou vynikající nápad. Ačkoli jsme však normálně neuvěřitelně zvídaví, nepotřebujeme vědět, kdy je některý z našich kamarádů online a pak se odpojí, aby se za pár minut vrátil. Všechno by vyřešila možnost vybrat si, o jakých událostech chceme být informováni. Jednoduché vypnutí/zapnutí všech upozornění nám nestačí.

01

SKUPINOVÝ VOICE CHAT

Láme si nad tím hlavu každý uživatel původního Xboxu. Na něm jsme mohli mluvit s více kamarády najednou a na konzoli nové generace nic podobného nelze? To je



přinejmenším zvláštní. Jarní update zpřístupnil textový chat až pro 6 lidí. Pověz nám, milý Microsofte, dočkáme se i jeho hlasové modifikace?

KOMUNITA

Výsledky Xlive.cz NHL 07 ligy

AUTOR: Matěj Havíř

Vítejte!

V drtivé většině hráčských mechanik se točí kotouče s nápisem Forza Motorsport 2 nebo Colin McRae: DiRT. Třebaže jsme tento měsíc vyměnili vůni benzínu za pár bruslí, zůstaneme u toho, co mají snad všichni sportovně ladění hráči společného – chuť vítězit. Podíváme se na výsledkovou tabuli právě skončené hokejové ligy, představíme dvojici, která z ní nejlépe vybruslila, a vše zakončíme příběhem o zdánlivě nezdolném netopýřím stvoření v Gears of War. Následující stránky jsou o vás, neváhejte nás svými nápady a připomínkami bombardovat na příslušných fórech, nebo nám pošlete něco přímo do redakce. Nikdy nevíte, jestli právě Vy nebudete v příštím čísle!

TEN ČAS TAK LETÍ! Je to již slušná řádka měsíců, co se skupinka hráčů rozhodla založit vlastní online ligu a změřit tak vzájemně síly v hokeji NHL 07 od EA. Nyní je dobojováno, známe vítěze, a to i přesto, že nejsou žádní poražení. Vyhrál každý, kdo se neváhal připojit k partě hokejových nadšenců, prožil tak povedenou virtuální sezónu a našel si třeba nové kamarády. Ale jen jeden hráč se mohl probojovat až na úplný vrchol. Ano, kvalita ledu občas pokulhávala kvůli nestabilním serverům EA, selhávala stadiónová technika, a tak se občas nějaká konzole šla zchladit na reklamaci i někteří hráči překvapili předčasným draftem do zámoří. Týmový duch se ale přenesl přes všechny zákeřné překážky, takže dnes můžete číst tyto řádky. Již teď trenéři verbují nové hráče, tak neváhejte a podívejte se na Xlive.cz nebo na nově vznikající ligu na onlinegames.cz. Díky velice detailním statistikám můžeme ocenit hráče, kteří se průběžně činili svými výkony, nebo rozdávali radost kolem sebe, což je mnohdy nesrovnatelně náročnější.

JE ČAS ROZDĚLIT TROFEJE...

PRESIDENT'S TROPHY

Obdrží nejlepší klub základní části.
Jok75 (San Jose Sharks)

CLARENCE SUTHERLAND CAMPBELL BOWL

Získává nejlepší tým Západní konference.
Jok75 (San Jose Sharks)
„Jok nikomu moc šancí nedával."

PRINCE OF WALES TROPHY

Získává nejlepší tým Východní konference.
Lazus (Carolina Hurricanes)
„Nejsilnější družstvo východu pak doplnilo nejsilnější tým západu ve finále play-off."

JACK ADAMS AWARD

Asociace trenérů NHL si ze svého středu každoročně volí nejlepšího kouče.
Slanting Flyers (Edmonton Oilers)
„Odehrál padesát utkání v šibeničním termínu a stihl play-off."

KING CLANCY MEMORIAL TROPHY

Vítězem této trofeje se stává hráč, v jehož osobě se nejlépe spojují hráčské kvality s jakýmsi „člověčenstvím".
HaiAir23 (Dallas Stars)
„I přesto, že nevyhraje Stanley Cup, zůstává člověkem."

BILL MASTERTON MEMORIAL TROPHY

Dnes je cena udělována zpravidla hráčům, kteří prošli těžkými životními zkouškami nebo prokázali velkou vytrvalost.
fofik (Washington Capitals)
„Hrát s tímhle týmem mohl jen fofik, já bych to vzdal."

LADY BYNG MEMORIAL TROPHY

Trofej se uděluje hráči, jehož čistá hra se snoubí s vysokým herním standardem.
petr076 (New York Rangers)
„Petříček byl vždy na každého hodný."

MAURICE RICHARD TROPHY

Patří hráči s největším počtem vstřelených branek v základní části.
Lazus (Carolina Hurricanes)
„Sice měl o jeden gól méně než Jok75, ale přebíral tým a potom dával každému desítky."

WILLIAM M. JENNINGS TROPHY

Tým s nejmenším počtem inkasovaných branek.
Jok75 (San Jose Sharks)
„Jok asi přišel na způsob, jak eliminovat dopady nepovedené AI brankářů."

LESTER B. PEARSON AWARD

Hráčská asociace si sama volí ze svého středu toho hráče, kterého pokládá za nejlepšího a zároveň nejužitečnějšího pro tým.
petr076 (New York Rangers)
„Z Petříka vyzařuje pozitivní aura jako z Matky Terezy. To se pak snadno volí."

ROZHOVOR s vítězem NHL Ligy – Lazus

GAMERTAG: Lazus
GAMERSCORE: 400
VĚK: 20 let
SÍDLO KONZOLE: Raduň (Opava)
POZNÁVACÍ ZNAK: Ještě víc vykloubené prsty než Jok

INFO: Své nízké gamerscore ospravedlňuje novým profilem, ale my tu čmucháme přílišné lpění na sportovních hrách. Třeba na ně příští sezónu nebude tolik času, protože Michal nastupuje do prvního ročníku Slezské univerzity v Opavě. Vedle tradičních zálib každého hráče (PC a hraní) ho baví sport a filmy. Ze seriálů nepohrdne Červeným trpaslíkem, 24 hodin nebo Twin Peaks.

Stal ses historicky prvním vítězem online NHL ligy Xlive.cz. Gratuluji, nadřel ses hodně? Kdo nebo co ti nejvíce komplikovalo cestu na pomyslný vrchol?
Moc velká dřina to nebyla, rychle jsem pochopil princip hry a pak už to šlo samo. Nejvíce mi komplikoval cestu Jok75, celou sezonu hrál výborně.

Souhlas, pochopit princip hry – na jakou bránu táhnout – je základ :-). Jok byl dobrej, hokej je jeho parketa – hraješ hokej i ve skutečnosti, stejně jako on? Nebo je to čistě virtuální záležitost?
Hraji ho pouze rekreačně. Virtuálnímu hokeji se věnuji víc.

Jak jsi byl spokojen s průběhem ligy? Lidé často museli skončit, servery EA tradičně nepřejí online zábavě atd. A co hráči? Vytvořila se nějaká parta, nebo zavládla rivalita?
Liga probíhala dobře, až na pár výjimek, kdy skončili někteří hráči a přicházeli noví. EA servery moc dobře neběžely, s tím však nic dělat nešlo. Myslím si, že mnoho hráčů si našlo díky lize nové kamarády, se kterými hrají nyní i jiné hry.

A ty hraješ i jiné hry, nebo jsi tak pilně trénoval, že na ostatní nezbyl čas?
Hodně jsem hrál Pro Evolution Soccer 6, Top Spin 2 nebo Fight Night Round 3. NHL 07 však bylo na prvním místě. Mám rád hlavně sportovní hry. Nyní hraji Forzu Motorsport 2.

A tebe vůbec nezasáhla online mánie kolem Gears of War? Já vím, nepadají góly, ale střílení jako střílení, nebo ne?
Hrál jsem singleplayer v GoW, ten se mi líbil. Multiplayer mě však moc nebavil, nějak mi to nešlo.

A nezkoušel jsi NHL od 2K? Hodně lidí si myslí, že EA vyrostla velká konkurence. My ho hráli na srazu a byla to sranda. Nezapomenu na snoobyho výraz, když pořád prohrával (než se zjistilo, že jsme měli zapnuté asistenty a soupeři ne). V čem ti jednotlivé hry připadají lepší/horší?
NHL od 2k jsem nezkoušel. Slyšel jsem ale, že je to větší simulace oproti EA. Tento rok si koupím oba hokeje.

Co říkáš na novinky ohledně chystaných NHL her? Věříš v nějaká razantní zlepšení? EA tradičně nezvládla AI brankářů, tak kudy myslíš, že to bude létat tentokrát?
NHL 08 vypadá podle prvních informací dobře. Má mít nový systém bruslení, vylepšenou hru s hokejkou a lepší online podporu. Brankáři by taky měli chytat lépe. Nějaký způsob na vstřelení gólu se však určitě najde. O NHL 2K8 toho zatím moc nevím.

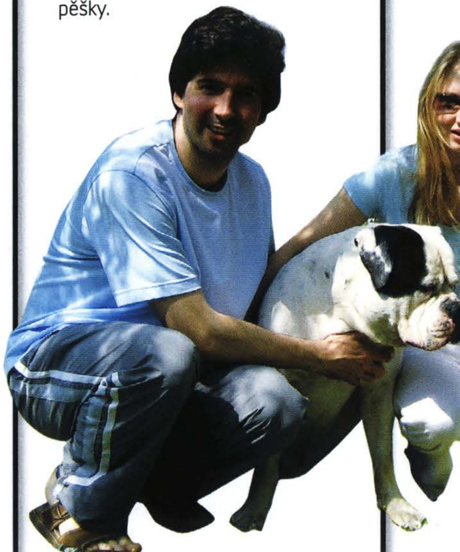
Četl jsi první číslo OXM? Co si o něm myslíš, a o podpoře Xboxu 360 u nás vůbec?
Ano, četl. Hodně se mi líbilo. Lidé, kteří nemají přístup na internet nebo na Xbox Live, si ho určitě oblíbí. Podpora Xboxu 360 by mohla být lepší. Hlavně u nás chybí česká lokalizace Xbox Live. Jinak mě hodně potěšila čeština ve Forza Motorsport 2.

Lokalizace určitě bude, až u nás bude Live oficiálně. A vůbec jsem slyšel, že má Microsoft v plánu velké věci. Každopádně tobě díky za čas a snad se potkáme na příštím srazu.

ROZHOVOR s druhým finalistou – Jok75

GAMERTAG: Jok75
GAMERSCORE: cca 2500
VĚK: 32 let
SÍDLO KONZOLE: Praha
POZNÁVACÍ ZNAK: Vykloubené prsty z gamepadu

INFO: Jok se poslední měsíce svědomitě staral o zaznamenání údajů, které vydoloval průběžně ze všech zápasů. Nekouří, nefetuje ani nepracuje. Teda nepracuje rukama. Měří stejně jako já 183 cm (to má plus) a váží 85 kg (to je méně než já, takže plus mažu). Hokej je jeho vášní, a to nejen ten polygonový, který hraje od roku 1989, ale i skutečný. Při svém ledovém řádění si uhnal 3x otřes mozku a 11 zlomených žeber. Ze zásady nejezdí MHD, ale radši se projde pěšky.



Tak co se stalo? Celou sezónu taková krasojízda a pak ve finále Lazus vystrčil růžky?
On hrál taky skvěle, ale ve finále měl přeci jen více štěstí při střelbě.

Tak snad to vyjde příště. Každopádně ty ses staral i o hladký průběh celé ligy. Bylo to hodně práce? Co bylo takovým největším oříškem při její realizaci?
Nejtěžší bylo udělat systém zadávání do tabulek, což zařídil skvěle BLooDiK, a potom občas donutit lidi, aby hráli pravidelně.

Utkvěla ti v hlavě nějaká historka? Třeba i ze skutečného hokeje?
Veselých by bylo hodně, ale historka hodně smutná, kdy mi před očima zemřel šestapadesátiletý hráč na infarkt a bohužel mu už nedokázal nikdo pomoci, mi v hlavě už zůstane.

Život je nelítostný, o tom jsme se už na Xboxu přesvědčili na vlastní kůži :-(. Jak vidíš svoje šance v dalším ročníku? A co vůbec říkáš na změny v novém dílu hry?
Podle mě to bude úplně jiná hra díky spoustě novinek v ovládání, které EA připravuje. Vyhraje ten, kdo bude nejvíc trénovat, a já doufám, že na to budu mít dost času. Změny, které EA chystá, jenom vítám, protože to snad odliší víkendové hráče od profíků. Ligu mohou hrát jen hráči, kteří tomu i něco obětují.

A na závěr něco, co bys vzkázal Lazusovi.
Přeji mu, ať mu to jde i tuhle sezónu, a těším se na odvetu ve finále.

KOMUNITA
Hráčův blog

A PAK ŽE HRÁČI MAJÍ BEZPROBLÉMOVÝ ŽIVOT...

Jak na generála RAAMa, hlavního zloducha v Gears of War? Tentokrát bez záruky

Po dvou dnech strávených před mou milovanou obrazovkou se stal konečně zázrak. Udělal jsem toho netopýřího parchanta **sám bez kooperace na nejvyšší obtížnost**. V pondělí jsem s tím šíleným nápadem začal někdy v osm večer. V půl čtvrtý ráno jsem usoudil, že si musím oddáchnout, protože ti (tohle jsme radši cenzurovali – pozn. redakce) netopýrci mě prostě vždycky dostanou.

Moje snažení pokračovalo v úterý odpoledne od jedné do čtvrté. Po této době jsem rozbil sádrovou sošku netopýra, kterou jsem měl v pokoji, protože jsem je nemohl ani vidět. Další pokus byl opět kolem půl devátý večer. O půlnoci pauza na jídlo – nechal jsem si kuře pořádně vypražit v mikrovlnce, aby mi připomínalo netopýří křídla. V této době u sebe začínám pozorovat záchvaty šílenství. Po vzteklém rozkousání pěti netopýřích... ehm, promiňte, kuřecích křídel, jsem se vrátil před obrazovku. Vzal jsem do ruky už vychladlý bezdrát a vrhnul se opět na toho (a tady byl taky doopravdy nepěkný výraz, pozn. ABu).

Ve dvě hodiny jsem utrhl opěradlo židle, protože mě strašně tlačilo do zad (pochopte; bylo velmi příjemné, ale v záchvatu zuřivosti si to člověk prostě neuvědomí :-). Poté jsem opět chopil do mých, z neustálého mačkání tlačítek již otupělých, spárů ovladač a to by v tom byl Ken Kutaragi, kdybych ho s tou odstřelovačkou nedostal, krucinál! Po dalších dvou a půl hodinách (v půl páté ráno), jsem se chystal vzteky rozkousat stůl a gamepad, se kterým jsem hrál. Nesnáším netopýry! Po vypití půl litru isotonického nápoje, kdy mě kofein a taurin trochu nakoply směrem k bystřejším smyslům, jsem se opět uchýlil k odstřelovačce.

Už jsem chtěl to své herní DVD přejet autem na pěkně ostrém štěrku, když vidím závěrečný filmeček a ten hnusnej červenej netopýří smradlavej uhrovitej bastard padá k zemi a z huby mu stříká krev. Král je mrtev, ať žije král. Teď v práci napůl spím a napůl dělám, že nespím, ale jsem už duševně i psychicky v pořádku a teď tak týden budu jen relaxovat u Test Drive Unlimited.

Damacon

Co vedlo k tomuto nechtěnému prodloužení herní doby? Zaměřili jsme se na několik nejasností, které mohly zapříčinit tolikadenní nezdar.

» Zásadně nehrajeme sami. Naše konzole podporuje Live, takže proč si nezahrát s nějakým kamarádem a nechat mu trochu z našeho zoufalství? Uvidíš, že když po deseti hodinách unavený kamarád začne chrápat do headsetu, netopýří mužík ti bude lhostejný.

» Kuře připomínající netopýra jistě není nejvybranější pochoutkou. Až budeš příště kupovat drůbež a prodejce se tě bude snažit přesvědčit, že kuřata běžně visí na bidélku hlavou dolu, nenech se obalamutit.

» Svůj nábytek neničíme. Statisticky je dokázáno, že hraní u kamarádů vyjde mnohem levněji – tak proč to neověřit v praxi? Každopádně o ničení periférií by mohl vyprávět DjVestige.

» My známe jen Kena od Barbie. Toho jsi myslel?

» A tady jde do tuhého. Z vlastní zkušenosti víme, že podobné věci umí probrat (Laďa Leimer na taurin reaguje jak kralíček Duracell na kontakt s alkalickými bateriemi), ale všeho s mírou.

ZKAZKY Z REDAKCE

NA ČEM JEDEME?

Redakce OXM je rozhodně tajuplné místo. Jak vypadá? Co redaktoři dělají? Opravdu vážně pořád jen hrají? Rozhodli jsme se poodhrnout oponu a nechat vás, naše čtenáře, nahlédnout do zákulisí tvorby OXM. Dnes pro vás máme několik věcí, bez kterých by se obrazně řečeno celá redakce rozsypala jako domeček z karet.

XBOX 360

Ty ladné křivky, ta elegantní perlově bílá barva! Xbox 360 je bezesporu hlavním středem redakce. Bez ní bychom si neužili hodiny skvostné zábavy, ať už při intimním hraní single playeru či redakční kláních v čemkoliv, co zrovna frčí. Oblíbené stálice? Dead or Alive 4 (předem odmítáme nařčení ze sexismu), FIFA a celá řádka arkádovek (kromě Speedballu 2, ten už nikdy hrát nebudeme, já ti dám, trénovat doma potají, Honzo!). Kromě toho nebýt Xboxu 360, nečtěte si tento vskutku skvostný časopis (konec reklamní vložky).

XBOX 360 DEBUG

Vypadá jako Xbox 360, hučí jako Xbox 360 (takže děsivě), ale není to Xbox 360. Je to tajemná kouzelná hučící XkrabičkaTM (oficiální název Xbox 360 debug)! Dokáže spoustu zábavných triků, jako típat obrázky z her a spouštět novinářské verze nejčerstvějších herních pecek. Navíc díky ní najdeme v hlubinách Marketplace nejnovější arkádovky v předstihu. Párek debug konzolí v redakci doplňují prodejní Xboxy a když už zrovna není co dělat, stavíme si z nich pyramidy, žonglujeme a hrajeme zábavnou hru poznej debug od normální konzole. A ovšem, příležitostně na nich hrajeme i nějaké ty hry.

FOTBALOVÝ BALÓN

Ne, opravdu to není nejnovější herní periférie k dalšímu ročníku FIFA nebo PES. Pravda, je sice zcela bezdrátový, ale baterky do něj cpát nemusíte, nevibruje a dokonce se nedá připojit k Xboxu 360. Co tedy dělá podobná věc v redakci OXM? Většinou leží na stole. Nebo se kutálí pod stolem. Ale když už v hloubi předuzávěrkové noci nebozí redaktoři padají únavou, nastává jeho čas. Nic tak neosvěží před dalším bojem s armádou písmenek, článků a obrázků, jako zlepšování rekordu ve hře: „kolik překopneš redakcí, než se rozbije něčí monitor" nebo „nakopni balón, až trefí grafika do hlavy."

LCD MONITOR BENQ

Redakční brána do světa hraní ve vysokém rozlišení. 24" širokoúhlý zázrak, který dokáže zobrazit grafiku Gears of War a dalších hitovek z Xboxu 360 v plné síle. Z nějakého záhadného důvodu stojí na šéfredaktorově stole a pokud si chcete zahrát, čeká vás velmi náročný pohovor na téma: „Ty chceš hrát? A co ty články, už máš všechny hotové?". Prostě všechny ty zbytečnosti, které redaktora dychtícího masakrovat zombíky z Dead Rising na velké obrazovce, aby si plně vychutnal výtvarné kreace na téma mozek v rozletu, totálně nezajímají.

COCA COLA BLACK

Na první ochutnání mnohé odradí, ale stejně jako všechny produkty značky, i ona je nebezpečně návyková. Přitom to vše začalo tak nevinně - dárek v podobě 12 lahviček Coca Coly, první ochutnání a přísun dravého kofeinu do krve, jenž zachránil první z dlouhých předuzávěrkových dnů prvního čísla. Jenže ouha! Drahý šéfredaktor si na Cole Black vypěstoval závislost a započal vyměňovat redakční majetek za další lahvičky tohoto jedu. Jediné štěstí, že jsme naše Xbox 360 ochránily - prozatím stačilo z redakce zmizet pouze nespecifikované množství her a starší PS2 (budiž ji země lehká).

KAFE

Správně předpokládáte, že jsme utrpení našeho šéfredaktora nemohli snášet - proto brzy nastoupila odvykací kúra, postavená na odlišném přístupu. Přemlouvání nepomohlo, výhrůžky také ne, proto zakročil teprve kontrolovaný přísun kofeinu. Od té doby pijí kávu v redakci všichni a hromadně, výlety do kuchyňky navíc zpestřují nekontrolované hraní UT2004. V době uzávěrky je navíc naše Segafredo tím nejlepším přítelem i spojencem.

UT 2004

Team Deathmatch, InstaGib, map-DJ dawe in da house. Ještě nikdy nebyly pohledy kolegů z ostatních redakcí tak závistivé, jako když si v předuzávěrkovém šílenství celoredakčně pustíme Unreal Tournament 2004. Pak už je vcelku jedno, jestli se hraje oblíbený InstaGib, trénuje sniperování v Capture the Flag nebo třeba dobývá území v Onslaught. UT se během krátké doby stal světlem na konci tunelu, motivací unavených redaktorů, vavřínovým věncem získaným za dokončené články a sladkou odměnou konce pracovního dne. Není vůbec divu, že tradičně odcházíme z redakce posled-ní, když překrásnou frázi „tak ještě tuhle mapu a jdeme" vydržíme opakovat několik hodin.

MCDONALD'S

Auta mají benzín, rostliny fotosyntézu a důchodci reklamní letáčky levných diskontů. I redaktoři OXM potřebují palivo a smysl života. Poloha redakce přitom předurčuje hrdinné žurnalisty k nemilosrdné-mu dilematu – k večeři mohou buď okusovat zánovní muškáty v nedalekém Hornbachu, nebo propadnout komerci a bohaté nabídce amerického fastfoodu. Aktuální hitparádu připáleného tuku vedou McNuggets následované sendvičem McCountry. A na zpáteční cestu do redakce jednu zmrzlinu.

Zajímavé partnerství: Xbox 360 a PC

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ

Xbox 360 jako jediná konzole na trhu nabízí širokou spolupráci s domácími počítači. Z vašeho obýváku si můžete vytvořit opravdové multimediální centrum, ale to není jediný benefit spojení Xbox a PC

AUTOR: Michal Jonáš

JIŽ OD POČÁTKU byl nový Xbox vyroben s důrazem na podporu a spolupráci nejen s počítači, ale také s domácími sítěmi. A to jak klasickými kabelovými, tak i bezdrátovými. Jelikož má nějaký počítač doma skoro každý, Xbox dokáže velmi chytře těchto přístrojů využít a s počítači ho spojuje velké množství společných prvků. Oba světy se vhodně doplňují a výhod této spolupráce můžete využívat jak na konzoli, tak i na svém počítači. Co všechno toto partnerství nabízí?

XBOX A PC V JEDNÉ KLECI

Xbox 360 sice v Premium verzi obsahuje pevný disk, na který lze ukládat multimediální obsah, ovšem počítače disponují daleko větší kapacitou paměti. Proč toho nevyužít? Xbox 360 umožňuje poměrně jednoduché propojení konzole přímo s počítačem a nebo integraci do domácí sítě. Tímto způsobem pak můžete pomocí konzole přistupovat na obrázky, fotografie, videa a hudbu uloženou na pevném disku počítače. Všechna data zůstávají trvale v počítači, Xbox je jen streamuje v reálném čase na obrazovku či do zvukové aparatury.

»Fotografie na kvalitnější plazmě či LCD televizi vypadají o třídu lépe.

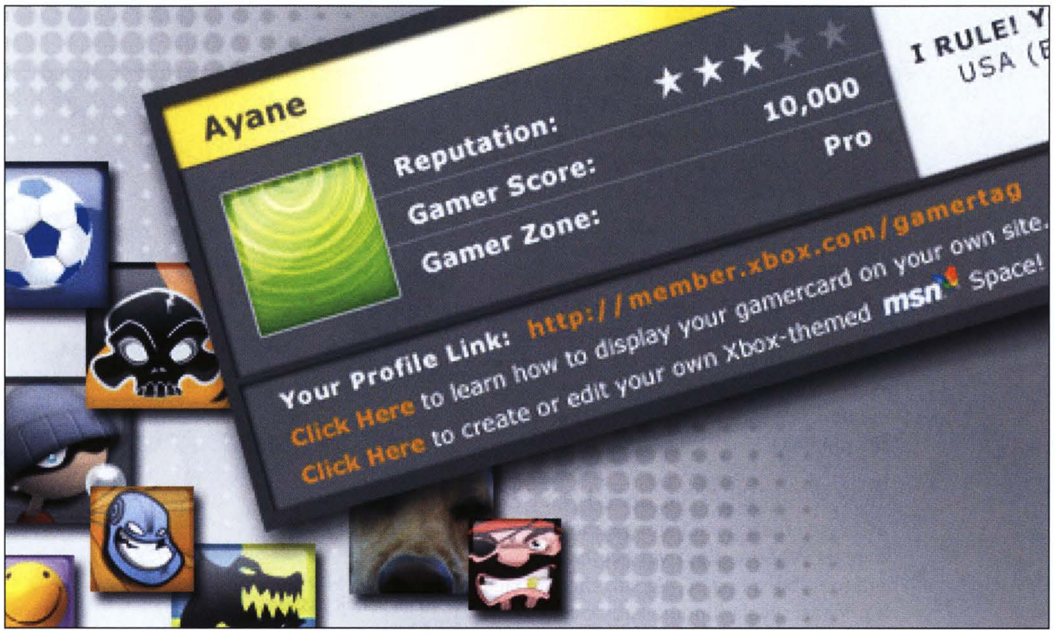
Tímto způsobem si můžete z Xboxu vytvořit plnohodnotný multimediální přehrávač, i když zdrojový počítač je umístěný mimo vlastní konzoli. Např. fotografie na kvalitnější plazmě či LCD televizi vypadají o třídu lépe, než na počítačovém monitoru. Postup připojení je podrobně popsán přímo v dashboardu konzole, kde naleznete i průvodce připojením. Nejjednodušší spojení sestavíte s využitím jakéhokoli routeru, popř. switche, když zapojíte konzoli jako další počítač.

Musíte však napřed v konzoli nastavit síťovou konfiguraci. Nastavení Xboxu se od toho počítačového prakticky neliší, takže to není velký problém. Předpokladem je samozřejmě operační systém Windows XP, MCE (Media Center Edition), nebo Vista, který Xbox 360 podporuje již nativně. Na obou starších systémech postačuje instalace poslední verze Windows Media Player 11, jenž podporu Xboxu 360 také obsahuje. Pak již jen stačí v Media Playeru navolit, které složky na pevném disku se mají sdílet,

Kabelový ovladač výborně funguje i na PC

popř. nakonfigurovat správně firewall, a spojení je hotové.

Na Xboxu naleznete všechna multimédia z PC pod síťovým názvem počítače pěkně rozdělená do jednotlivých složek (obrázky, hudba, videa). Pokud je vaše PC zapnuté, Xbox se sám připojí a vy si můžete pouštět vaše média v počítači v pracovně i z pohodlí pohovky v obýváku. Kromě Windows Xbox také stejně spolupracuje i s počítači Apple, a to skrze účelovou aplikaci Connect360. S Linuxem si konzole nerozumí.



XBOX JAKO MEDIÁLNÍ CENTRUM

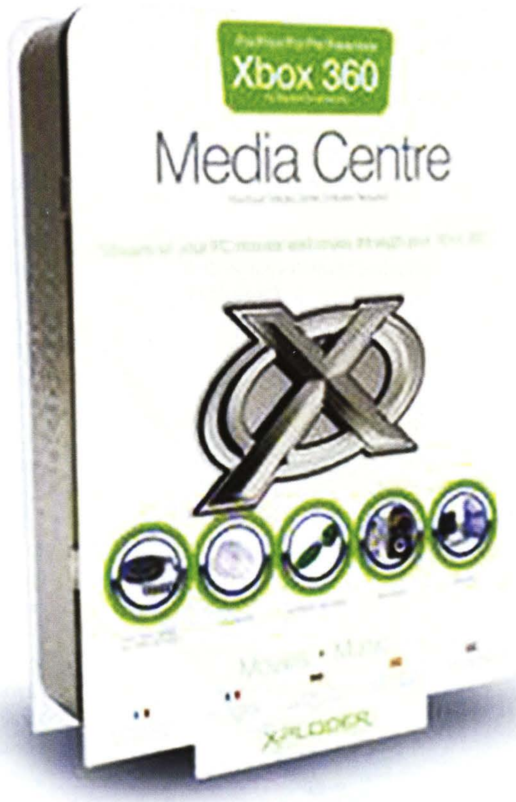
Jestliže pro spojení použijete počítač s nainstalovanými Windows MCE a nebo Vista, Xbox dokáže plně suplovat aplikaci Media Center, sdružující v PC kompletní správu multimédií do jednoho rozhraní. Konzole totiž obsahuje úplně totožnou aplikaci, která se po spojení chová a ovládá naprosto stejně. Stručně řečeno si na Xboxu spustíte program Media Center.

Kromě sdílení stejných typů souborů jako v případě Windows XP si navíc můžete pouštět pozemní i digitální televizi, popř. rozhlasové vysílání. Tedy v případě, že připojený počítač má naistalovanou televizní a rádiovou kartu (tuner). Jelikož se Xbox chová jako dvojník zdrojového počítače, lze takto využívat všech funkcí programu Media Center, včetně programového nahrávání televize či zachytávání rádia na pevný disk. Každopádně ve všech případech je Xbox schopen zastat práci samostatného multimediálního serveru, což je hlavně v případě laciné Core verze daleko levnější řešení, než nákup specializovaného přístroje.

PC PERIFERIE FUNGUJÍ I NA XBOXU

Velmi podobná architektura Xboxu, vycházející z počítačových technologií více než jakákoli jiná konzole, podporuje široké množství ryze počítačových externích periferií. Jelikož Xbox bez potíží snadno rozpozná multimediální obsah uložený na všech typech USB a externích pevných disků, jednoduchým propojením takového paměťového úložiště do konzole také snadno získáte obří databanku vašich fotografií či hudby, i bez nutnosti propojení s počítačem. Opět si konzole libovolně vnořené obrázky, muziku i podporovaná videa sama nalezne a rozhodí do svých příslušných složek pro přehrávání a prohlížení. Bohužel ale Xbox již nedovolí ukládat jakákoli stažená a herní data na externí disky. Pro tento účel lze použít pouze interní pevný disk a paměťové karty.

Xbox také jako první na trhu nabídl příkladnou podporu digitálních fotoaparátů a videokamer, které stačí



Jeden z programů pro rozšíření přehrávaných typů souborů

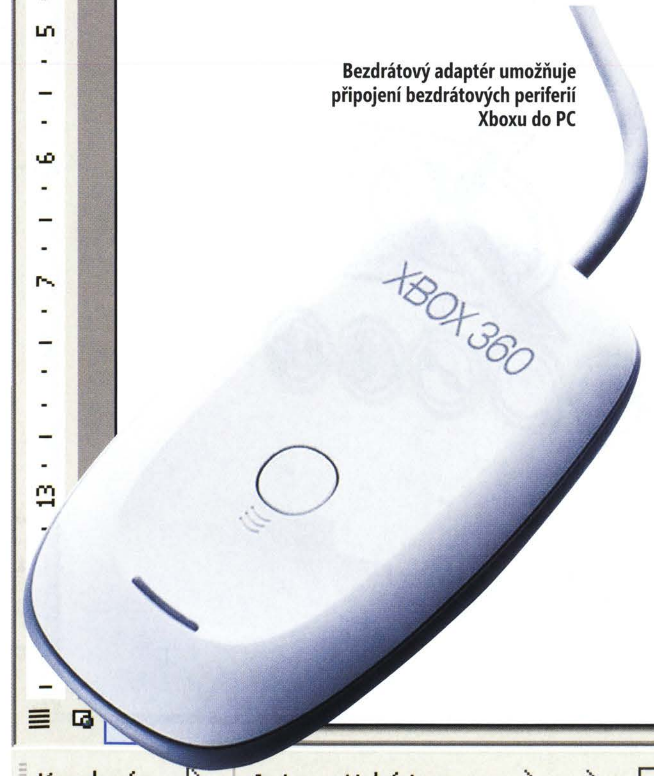
jednoduše připojit přes USB kabel v režimu přehrávání a konzole z jejich paměťových karet okamžitě načte všechny fotografie a podporované filmy. Ovšem co se videí týká, je jejich aktuální podpora Xboxu ještě hodně omezená, když konzole zobrazí prakticky pouze proprietální typy souborů používané Microsoftem. U fotografií a obrázků podobné omezení naštěstí nehrozí. Počítačovou myš Xbox sice nerozpozná, ale USB klávesnice již ano, takže tuto periferii lze použít např. pro psaní zpráv přátelům. Konzole se dokonce spojí i s jakýmkoli HDD i flash MP3 přehrávačem.

XBOX PERIFERIE VYUŽIJETE I NA PC

Partnerství mezi počítačem a konzolí dovoluje výhodně používat některé periferie Xboxu i na PC. Po stažení ovladače na počítači skvěle funguje kabelový ovladač z Core verze konzole, kdy v případě novějších her získáte i podporu vibrací. Díky své ceně a vynikající ergonomii tak může být zajímavou alternativou joypadů určených pouze pro PC. Bezdrátový ovladač lze také používat na počítači, ovšem k tomuto účelu ještě potřebujete samostatně prodávaný speciální bezdrátový adaptér do USB. Díky němu ale do počítače připojíte nejen čtyři bezdrátové ovladače najednou, a to včetně bezdrátových headsetů, ale také oficiální volant pro Xbox 360, opět včetně podpory jeho silného force feedbacku.

Díky Wi-Fi adaptéru Xbox spolupracuje i s bezdrátovými sítěmi

»Partnerství mezi počítačem a konzolí dovoluje výhodně používat některé periferie Xboxu i na PC.



Bezdrátový adaptér umožňuje připojení bezdrátových periferií Xboxu do PC

U nových her, které jsou vyvíjeny jako multiplatformové ve stejné verzi pro Xbox i pro PC, pak ovládání nemusíte vůbec nijak nastavovat, protože i ve verzi pro počítač se s použitím xboxových ovladačů již počítá. To je příklad např. Colin McRae: Dirt, který ihned po spuštění korektně načte připojený ovladač z Xboxu a namapuje veškeré funkce a řízení zcela přesně, jako to má konzole. Vy se tak můžete okamžitě vrhnout do víru závodění bez nutnosti manuální konfigurace a kalibrace, přičemž vibrace i analogový plyn s brzdou pracují na výbornou.

NA TELEVIZI I MONITORU

Grafický výstup Xboxu je již primárně uzpůsoben i pro zobrazení na jakémkoli počítačovém monitoru s VGA vstupem. Digitální DVI rozhraní pak využijete až na nové variantě konzole Xbox 360 Elite, která má kompatibilní HDMI výstup. Oba aktuálně prodávané modely Xboxu totiž nabízejí pouze analogový výstup. Xbox jako jediná konzole ze všech svých konkurentů dovoluje přímo volbu jednoho z počítačových rozlišení, které začíná na 640 x 480 a končí na plném HDTV 1920 x 1080 bodů.

Podporovaná jsou i širokoúhlá rozlišení, takže Xbox zapojíte jak do klasických, tak i širokoúhlých CRT i LCD monitorů. V současné době se na trhu objevují monitory, jež pro přenos obrazu nově využívají jediného USB kabelu, ovšem tento způsob obrazového spojení Xbox nepodporuje, protože tato technologie je ještě poměrně mladá. Kvalita výsledného obrazu pak samozřejmě závisí

na kvalitě monitoru, jeho nativním rozlišení, odezvě a kontrastním poměru. Nejlepší volbou jsou tak větší širokoúhlé LCD monitory s kontrastem větším než 800:1 a odezvou alespoň 8 ms.

HRAJEME SI SPOLEČNĚ

Díky unifikované koncepci online služby Xbox Live připravil Microsoft podobnou, ale pohříchu také placenou službu „Games for Windows – Live" pro počítače, která je s online službou Xboxu identická. Tedy uživatelský profil z Xboxu je automaticky funkční i v PC službě a v obou verzích je k dispozici jak stejný gamertag, tak i např. seznam přátel i herní skóre. Online funkce služby jsou ovšem dostupné jen a pouze ve Windows Vista. Základní varianta služby je sice neplacená, ale nedovoluje společné multiplayerové hrátky počítačových i xboxových hráčů. Nicméně v rámci počítačů můžete hrát zcela zdarma.

První hrou, která podporuje společné hraní počítačů a konzolí přes internet, se stala akční střílečka Shadowrun. Ovšem ještě před ní vyšla Halo 2 tentokrát ve verzi pro počítače, která jako úplně první titul nese značku Games for Windows – Live. Na rozdíl od Shadowrunu však nepodporuje společné hraní s konzolisty. Ve své neplacené podobě je služba Games for Windows jistě vítaný způsob, jak více zatraktivnit PC jako herní platformu, ovšem určení pouze pro Visty zatím službu hodně diskriminuje. Platit za společný multiplayer je pak docela zbytečné, přece jen to není nijak velký a žádaný benefit, který by musel být zpoplatněný.

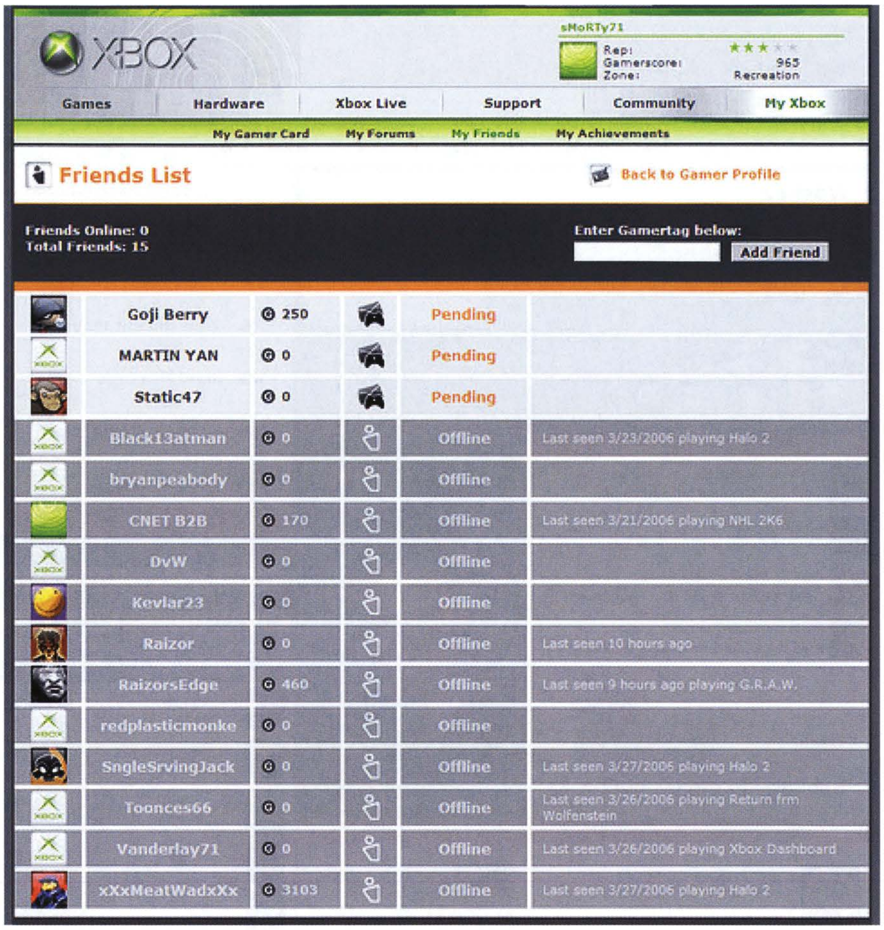
NA WEBU JE PĚKNĚ ŽIVO

Znamenitou funkcí je online propojení oficiálního webu konzole Xbox.com s dashboardem (ovládacím rozhraním) vlastního Xboxu. Po přihlášení stejnými údaji jako k online účtu Xbox Live ihned a z jakéhokoli počítače na světě

Služby webu xbox.com po přihlášení uživatele

OPERAČNÍ SYSTÉMY A XBOX 360

Operační systém na PC:	Spolupráce s Xboxem 360:	Požadovaný software:
Windows 2000 a nižší	**ne**	**žádný**
Windows XP	**ano**	**Windows Media Player 11 a nebo Windows Media Connect 2**
Windows XP MCE	**ano**	**již součástí MCE**
Windows Vista	**ano**	**již součástí OS**
MacOS	**ano**	**Connect360**
Linux	**ne**	**žádný**



Seznam přátel na webu Xbox.com

MOŽNOSTI VYUŽITÍ NA RŮZNÝCH OPERAČNÍCH SYSTÉMECH

Operační systém:	Možnosti využití:
Windows 2000 a nižší	**žádné**
Windows XP	**streamování hudby, videa a prohlížení fotografií**
Windows XP MCE	**streamování hudby, videa, prohlížení fotografií, poslech rádia, sledování a záznam TV vysílání***
Windows Vista	**streamování hudby, videa, prohlížení fotografií, poslech rádia, sledování a záznam TV vysílání***
MacOS	**streamování hudby, videa a prohlížení fotografií**
Linux	**žádné**

* pouze s kompatibilní televizní kartou v PC

můžete využívat stejných možností, jaké nabízí samotná konzole. Česká jazyková mutace oproti např. anglické bohužel stále nabízí jen minimum funkcí. Proto je lepší zvolit anglickou verzi webu, která obsahuje již plnou nabídku. Na webu si můžete přečíst zprávy od přátel (mimo hlasových), popř. jim také rovnou pohodlněji než z konzole odepsat. Dále vidíte svůj seznam přátel v reálném čase, tedy včetně toho, co zrovna dělají, a dokonce lze tento seznam spravovat a přidávat si nové přátele.

Kromě přehledu všech svých údajů (přezdívka, herní skóre, apod.) vidíte aktuální stav svého účtu Xbox Live a ihned máte možnost upravit si své údaje, a dokonce si přes internet obnovit předplatné pro online hraní a nakoupit novou várku MS bodů pro nákup placeného obsahu. Obě tyto poslední služby nejsou u nás (zatím) oficiálně podporovány. Je zajímavé, že z české mutace vede také přímý odkaz na zabezpečenou správu účtu, včetně možnosti placení kartou, jako je tomu u zahraničních verzí webu. Další užitečnou funkcí je i porovnávání herního skóre s vašimi přáteli a zobrazení užitečných informací o kamarádech, např. co nejvíce hrají a jakých dosáhli ve hrách úspěchů.

Velmi pěkně a přehledně zpracovaný web poskytuje i další nekomunitní služby, jako kompletní informační servis o Xboxu 360 a jeho hrách, uživatelskou podporu, diskuze, fórum a spoustu návodů pro konzole i všechny periferie. Opět to ale neplatí pro českou verzi, která obsahuje pouze několik málo povrchních a vesměs marketingových informací a oproti anglické či americké působí jako velmi chudý příbuzný. Zde má Microsoft oproti svým konkurentům v našich podmínkách ještě co dohánět.

JAK NA ZÁLOHOVÁNÍ A MÉDIA?

Takřka kardinální otázka, protože samotná konzole na rozdíl od svého konkurenta PS3 žádné zálohování sama neumožňuje. Navíc spolehlivost konzole nepatří k nejlepším a pevný disk je ve své podstatě také velmi náchylný k poškození. Naštěstí existuje

Adaptér pro zálohování obsahu pevného disku

CO SE KAMARÁDÍ S XBOXEM A CO NE?

PC myši	ne
PS2 klávesnice	ne
USB klávesnice	ano
Bezdrátové sety	ne
PC USB ovladače	ne
PC volanty	ne
USB disky	ano
Externí pevné disky	ano*
Paměťové karty	ano**
Čtečky paměťových karet	ne
Digitální fotoaparáty	ano
MP3 přehrávače	ano
USB Wi-fi klíčenky	ne
Externí diskové mechaniky	ne***

* kompatibilita není 100%
** pouze v externích zařízeních (fotoaparáty, přehrávače, atd.)
*** pouze oficiální HD DVD mechanika

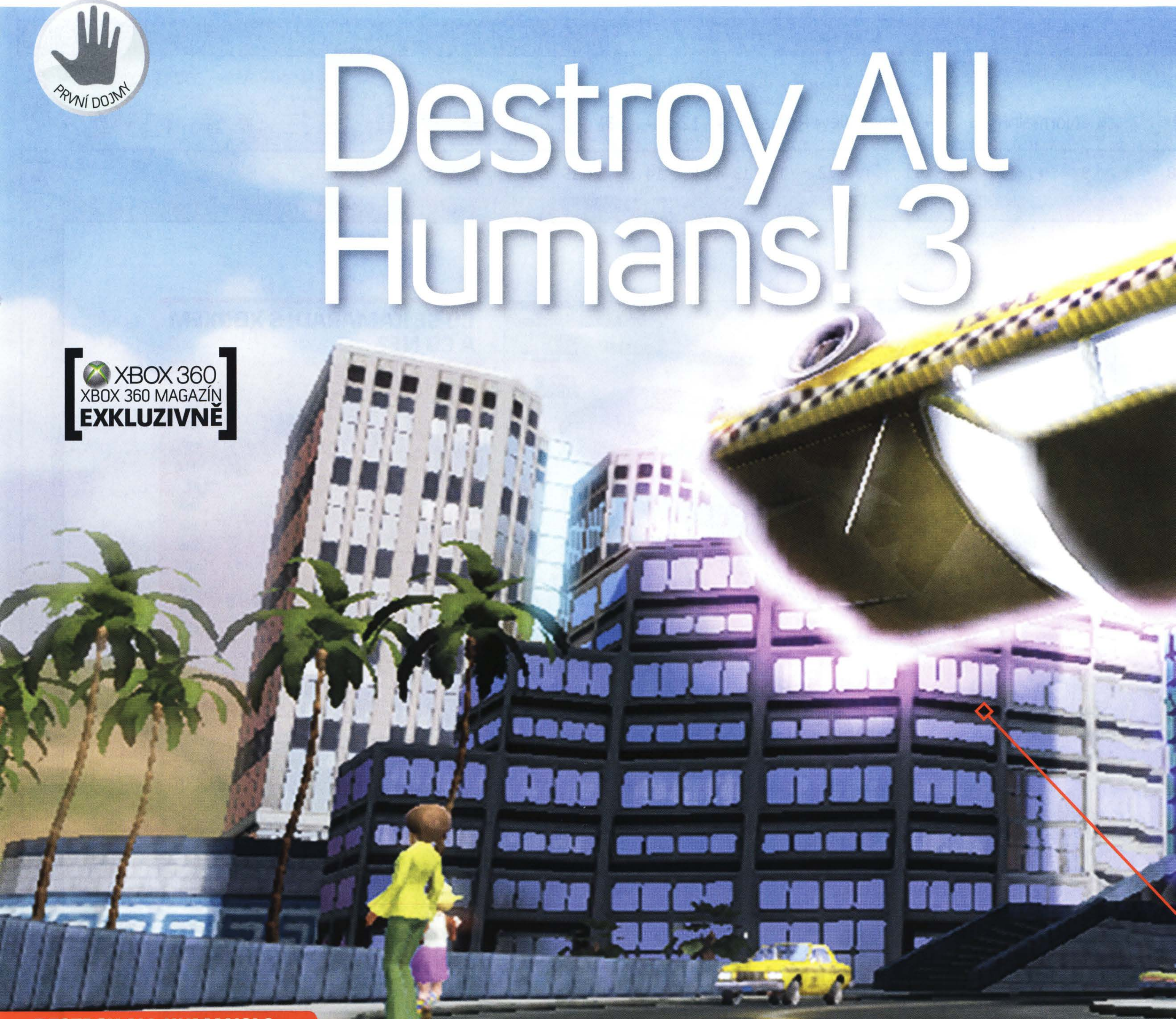
několik chytrých řešení třetích výrobců, které uvedený handicap řeší. Pomocí speciálního adaptéru, jenž se vloží mezi pevný disk a konzoli, je možné díky jednoduchému programu převádět všechna data z disku konzole do počítače a nazpět. Pevný disk Xboxu se s počítačem propojí pomocí USB kabelu. Xbox 360, a tak jejich používání je na vlastní triko, což platí zejména o přenosu dat zpět do konzole, které v krajním případě Xbox 360 nedokáže načíst.

Jak je vidět, dokonce i konkurenční herní konzole může koexistovat v klidu a míru s počítači, přičemž užitek to přináší oběma platformám a zejména pak jejich

»Pomocí speciálního adaptéru je možné převádět všechna data z konzole do počítače.

Taktéž obsah paměťových karet lze přes speciální čtečku a software přenést do počí-tače a nazpátek. Omezenou podporu medi-álních souborů pak rozšiřují přídavné počítačové programy, které rozšiřují pře-hrávání videa skrze konzoli o další formáty, jako je DivX, XviD a AVI. Ovšem všechna tato řešení nejsou schválená a otestovaná Microsoftem jako oficiální produkty pro uživatelům. Díky blízkému bratrství s PC platformou pak Xbox 360 nabízí velmi širokou škálu užitečných funkcí a služeb, které jeho konkurenti zatím nedokážou nabídnout.

Transfer kit pro zálohování obsahu paměťových karet



Destroy All Humans! 3

DESTROY ALL HUMANS! 3

VÝROBCE: SANDBLAST | **VYDAVATEL:** THQ | **DOKONČENO**
POČET HRÁČŮ: NEOZNÁMENO | **XBOX LIVE:** ANO, CO-OP, VERSUS | 50 %

DATUM VYDÁNÍ: 2008

Třetí kolo války světů bude ničivější než ty před ním

AUTOR: Martin Zavřel

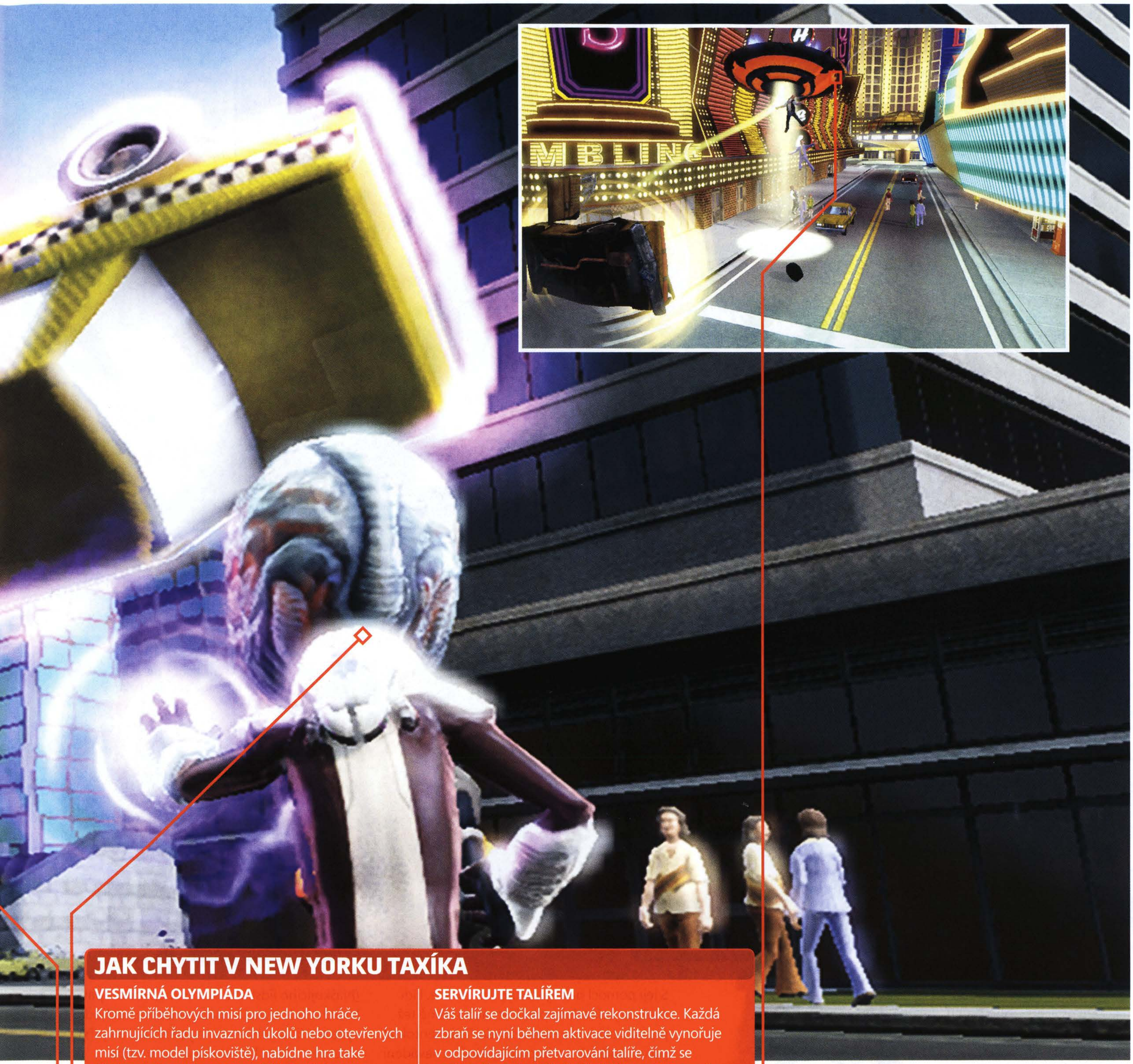
JMENUJE SE CRYPTOSPORIDIUM-137 a je to Furon: šedý mužíček, ufon jako vystřižený z noční můry agenta Foxe Muldera. Staří známí (ti, kdo si po jeho boku užívali invaze na Zemi v předchozích dílech) mu říkají Crypto. V roce 1950 byl vyslán ze své planety na tu naši, aby zde našel svůj ztracený klon, Cryptosporidium-136. Jenže všechna legrace s invazí a vyhlazováním lidské rasy ho od jeho hlavního úkolu tak trochu odvedly.

Na začátku třetího dílu jeho dobrodružství najdeme Crypta starajícího se o vlastní Casino v Las Vegas, což je skutečně podivná forma invaze. Zdá se, že dokonce zapomněl na své životní poslání (Zničit Všechny Lidi! 3). Naštěstí mu útok na jeho šéfa a společníka Poxe ze strany bývalých kolegů ufonů vrátí rozum, takže Crypto znovu popadne svoje fantastické hračky a vydá se na další cestu zuřivé destrukce. Vyzbrojen mimozemskou technologií a nadpozemskou zákeřností bude opět Ničit Všechny Lidi! 3.

FILMOVÁ ÉRA

Třetí díl černočerné herní parodie na filmy o mimozemských invazích se odehrává v období sedmdesátých let a opět si vypůjčuje řadu filmových klišé dané doby. Není to doba o nic lepší než 50. či 60. léta v minulých dílech: je prostě poněkud jiná. Různé sci-fi, katastrofické a kung-fu míchanice tenkrát také daly vzniknout několika pěkným bubákům, což se pro ničivý arzenál řádícího Crypta skvěle hodí. Byť zrovna ten kung-fu trénink byste možná nečekali. Přesto zde bude.

Během cesty za zničením jeho lidských obyvatel si svět náležitě prohlédnete. Zároveň ale budete také hledat zdroj podivného hlasu ve vaší hlavě. Ten vám poradí vydat se do Sheng Longu. Zde najdete chrám mystického (byť poněkud hloupého) klanu mnichů, vedených prastarým bojovým mistrem z rasy Furonů (Cryptova rodina). Právě tento bojový mistr vám pomůže odemknout skrytý



JAK CHYTIT V NEW YORKU TAXÍKA

VESMÍRNÁ OLYMPIÁDA

Kromě příběhových misí pro jednoho hráče, zahrnujících řadu invazních úkolů nebo otevřených misí (tzv. model pískoviště), nabídne hra také širokou paletu Xbox Live módů. Dočkáme se například klasického kooperativního režimu, ale také nápadité kompetitivní honičky napříč městem, ve které jeden hráč ovládá Crypta a druhý hráč dostane létající talíř. Jako třešnička na dortu byly přislíbeny divoké a zajímavé Furonské mimozemské sporty.

POUŤ ZA OSVÍCENÍM

Cryptova cesta za nalezením duševní rovnováhy jej povede skrz rozličná podivná místa. Od obligátního Hollywoodu přes Los Paradiso AKA Las Vegas až po dříve nenavštívenou Paříž... hmm, jaká tam by se asi dala zničit stavba během vyhlídkového letu talířem? V docích Sheng Longu (Hongkong) si užijete boje s podivným řádem mnichů, kteří se nakonec postaví také po vašem boku.

SERVÍRUJTE TALÍŘEM

Váš talíř se dočkal zajímavé rekonstrukce. Každá zbraň se nyní během aktivace viditelně vynořuje v odpovídajícím přetvarování talíře, čímž se podtrhuje a násobí její ničivá účinnost. Jsou zde známí favorité v podobě Marťanského paprsku smrti, Kvantového dekonstruktoru či Plazmového kanónu, ale také úplné novinky jako například Tornadotron (ten lze použít dokonce i tehdy, když je váš talíř maskován neviditelností).

MARS ÚTOČÍ

Naše oblíbené zbraně se vracejí, od Anální sondy přes Zap-O-Matic (schopný střílet na několik terčů zaráz, pokud je plně upgradován) až po Dezintegrační paprsek, skládající poklonu své inspiraci – filmu Mars útočí. Kromě toho má Crypto navíc přístup k úplně novým parapsychickým schopnostem, jako jsou Zastavení času, vylepšená Telekineze nebo Lidská past z Venuše (připomínající hnízda Zergů ze Starcraftu).

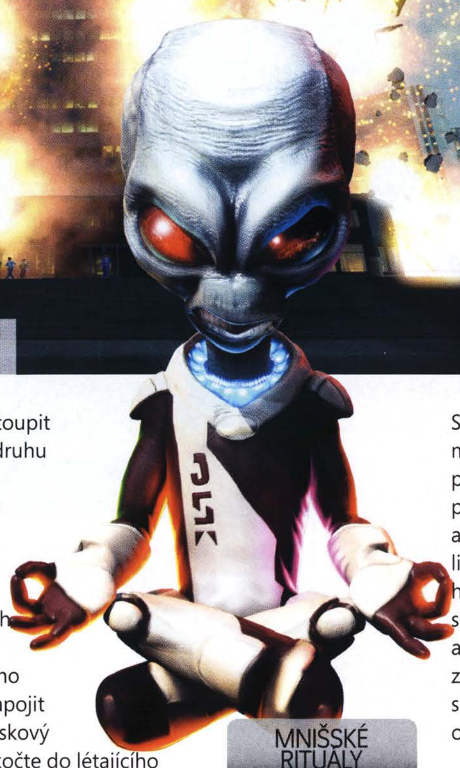
»Crypto je vyzbrojen mimozemskou technologií a nadpozemskou zákeřností.

„Vyhlídková jízda skrze vymazlenou destrukci", tak autoři popisují svoji hru.

Do černé díry raději nevstupujte

Dostatečná střelba vyžene lidi z budov

Past na lidi z Venuše vyžaduje zalévat a pořádně nakrmit



potenciál a nastoupit na cestu osvícení. Toho druhu osvícení, zahrnujícího vysávání lidských mozků velkým brčkem.

PRAVIDLA LOVU

Stejně jako v předchozích dílech se vám dostane možnosti ovládat zuřivého ufona v pěších misích, zapojit ale můžete také jeho tryskový batoh nebo rovnou naskočte do létajícího talíře. Tyto tři způsoby přepravy lze prakticky volně střídat během svého pohybu po lokacích. V každém městě začínáte na určeném místě, ale objevovat jej pak můžete zcela dle vlastní svobodné vůle. Přesto má každá lokace svoji silnou příběhovou nitku, kterou musíte nějakým způsobem rozplést.

Jako dříve zůstává Cryptovým cílem extrakce co největšího množství lidské DNA. S její pomocí pak vylepšuje své zbraně. Lidi můžete jednoduše postřílet, nebo na ně též poslat oblíbenou anální sondu. Ta je tentokrát po upgradování schopná tepelného navádění a ještě k tomu jich navíc Krypto dokáže vystřelit několik zaráz. Vedlejší efekt explodující hlavy zůstal zachován. Nejúčinnější formou sběru lidské DNA je nicméně vyvolání nové automatické zbraně, nazývané Past na lidi z Venuše. Tato obří slizká masožravá květina snadno pohltí všechny zdroje DNA ve svém okolí.

MNIŠSKÉ RITUÁLY

Ve hře můžete mluvit s mnoha kolemjdoucími. To samozřejmě zahrnuje také mnichy okolo chrámu v Shang Longu. Pokud promluvíte s tím správným mnichem, dočkáte se skvělého bonusu: dokonalé taneční sestavy z roku 1970!

NIČTE NIČIVĚJI

Styl humoru ve hře se změnil s letopočtem. Zatímco první díl, zasazený do padesátých let, přetékal dobráckým humorem naivních fantazií, zde je vše poněkud peprnější a brutálnější, přesně ve stylu filmu Mars útočí – a ostatně ve stylu samotných sedmdesátých let či filmů daného období. Bohužel se podle všeho nedočkáme Cryptova převleku za Holoboba (hláškujícího lidského vesničana) ani telepatických hrátek. Vývojáři nám tento neduh hodlají vynahradit arzenálem nových zbraní a vychytávek, z nichž si korunu zaslouží bomba aktivující všenasávající černou díru. Pokud jste viděli v akci černou díru ze hry Starcraft 2 – nebo vlastně jakoukoliv aktivní černou díru – pak máte jistě dobrou představu, co takhle poněkud nestabilní hračka dokáže.

Budete také moci kombinovat své zbraně a schopnosti novými způsoby, takže půjde vložit minu do auta a pak jej hodit na nepřátele. Kromě hypnózy budete vyzbrojeni schopností rozptylovat pozornost cíle, takže si můžete nadále užívat psychické destrukce, když vám ta fyzická přestane stačit. Cílem vývojářů ale zůstává zvýšení pocitu destrukce, která bude podtržena ještě lepším vizuálním zpracováním. Fanoušci série se již mohou začít těšit na své oblíbené hračky, zatímco nováčci by o této lekci z meziplanetární diplomacie měli začít vážně uvažovat.

Zřejmě jediná hra, ve které uvidíte obří květiny pojídat mnichy.

v češtině

NISSAN FAIRLADY Z CUSTOM EDITION

- **CENA:** PŘIJEĎTE S JEDNÍM UŽ DNES DOMŮ!
- **0 – 60:** 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 SEKUNDY
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** 300 KM/H
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNĚ UPRAVITELNÝ
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** STISKNĚTE RESTART
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 20 SEKUND
- **LAK:** NEKONEČNÁ DOŽIVOTNÍ ZÁRUKA
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S DĚSEM NAVÍC)

FORZA MOTORSPORT® 2 NISSAN FAIRLADY Z

- **CENA:** KDYŽ SE MUSÍTE PTÁT, NEMÁTE NA TO
- **0 - 60:** 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 POKUT ZA RYCHLOU JÍZDU
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** TOTÁLNĚ NEPOUŽITELNÁ V MODERNÍ SPOLEČNOSTI
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNÍ SÍLA
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** VYČISTĚTE SI ŠORTKY
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 11 HODIN
- **LAK:** ZNÁTE TO, NIC NETRVÁ VĚČNĚ
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S OBAVAMI)

FORZA 2 MOTORSPORT

HLEDAJÍ SE SKUTEČNÍ ŘIDIČI.

3+ www.pegi.info

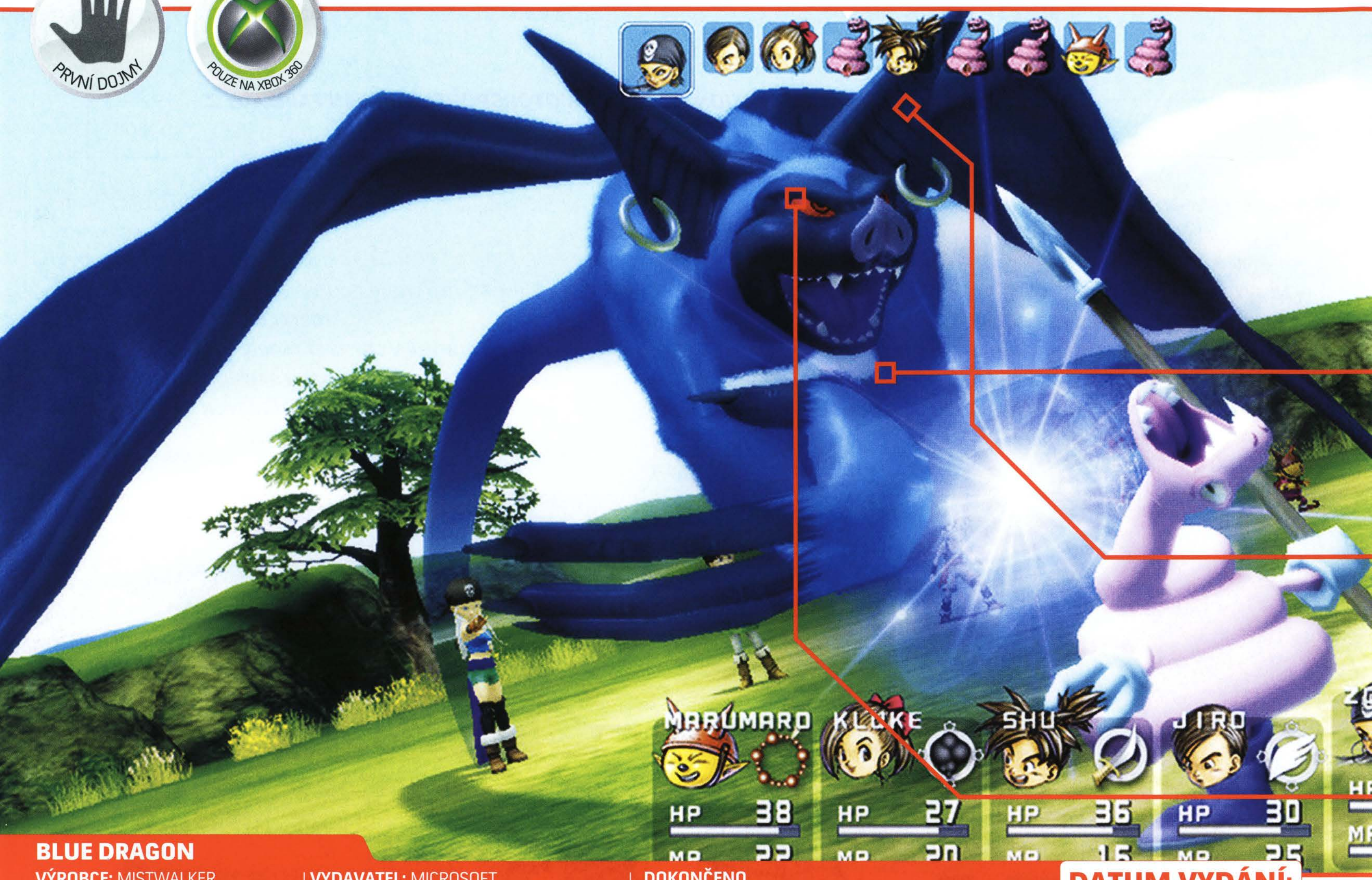
TURN 10 Microsoft game studios

xbox.com/forzamotorsport2

© 2007 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Games Studios, loga Forza Motorsport, Turn 10, Xbox 360, a Xbox jsou registrovanými obchodními známkami společnosti Microsoft v celém světě. Názvy společností a výrobků zde uvedených mohou být ochrannými známkami příslušných vlastníků.

Jump in.

XBOX 360



BLUE DRAGON

VÝROBCE: MISTWALKER | **VYDAVATEL:** MICROSOFT | **DOKONČENO**

POČET HRÁČŮ: 1 | **XBOX LIVE:** ANO | 90 %

DATUM VYDÁNÍ: 24. SRPNA

Blue Dragon

Je těžké překročit svůj stín. Zvlášť, když má podobu čtyřmetrového draka

AUTOR: Karel Kališ

NENÍ ŽÁDNÝM TAJEMSTVÍM, že původní Xbox si v zemi samurajů vedl asi stejně dobře jako lední medvěd na Sahaře. Poučeny z předchozího nezdaru hledaly chytré hlavy z Microsoftu skulinku, kterou proniknout na konzervativní, ale herně nesmírně lukrativní trh japonských ostrovů. Východní publikum se orientuje přeci jen na jiné žánry a ryze japonská hra kalibru Final Fantasy na jídelníčku konzole minulé generace absentovala. Stejně tak chyběl někdo schopný takovéto dílko ukuchtit. Microsoftu se ale podařil kapitální úlovek, když zasekl štiku ze všech RPG tvůrčích štik nejdravější. Samotného pána Final Fantasy a zakladatele Squaresoftu – designera Hironobu Sakaguchiho. Ten po razantních změnách z domovské firmy odchází a zakládá nezávislé studio Mistwalker. A co by si mohlo začínající studio přát víc, než silné finanční zázemí softwarového molocha?

Slovo dalo slovo a výsledkem je dvojice exkluzivních RPG her – Lost Odyssey a Blue Dragon. Zatímco prvně jmenovaná hra na svoji velkou premiéru ještě čeká, Blue Dragon si už první vystoupení zažil. A sklidil potlesk. Prestižní japonský herní časopis Famitsu uštědřil velmi slušné hodnocení 37/40 a prodeje za první čtyři dny přesáhly hranici 80 000 kusů, čímž se Blue Dragon stal nejrychleji se prodávanou hrou pro Xbox 360 v regionu. Více než třetina her se prodala v balení s konzolí. Za měsíc a půl čeká hru další zkouška ohněm, přijde na evropské a americké trhy. Nám se do rukou dostala anglická preview verze, takže jsme velké putování magickým světem začali s předstihem.

SVĚT, KDE SE SNOUBÍ SCIFI S FANTASY

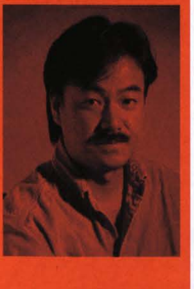
Úvod nás zavede do malé vesničky, kterou již po deset let sužuje tajemná fialová bouře, jež vždy znamená problémy, bolest a smrt. Letos už však hodlá proti ní vystoupit šestnáctiletý mladík Shu. Společně s o rok starším kamarádem jménem Jiro vymysleli odvážný plán, kterak se postavit bestii známé jako zemní žralok. Vše ale nejde podle jejich představ a do hry se zapojuje i třetí do party, šestnáctiletá Kluke. Společnými silami se jim daří protivníka zadržet, ale po chvilce uteče a strhne naši trojici do hlubin starobylých ruin. Dál nabírají události rychlý spád, z příšery se vyklube starobylý, ale nesmírně pokročilý stroj a hrdinové se seznamují s hlavním záporákem stojícím za veškerým tím utrpením. O co přesně mu jde, zůstává zahaleno tajemstvím. Zůstalo nám to skryto i po několika desítkách hodin strávených ve fascinujícím světě Blue Dragon.

Zatím nehodláme nějak předjímat další události, ale pevně věříme, že v rukávu zůstalo ukrytých pěkných pár zvratů, jak se sluší a patří na pravé japonské RPG. A tím Blue Dragon dozajista je. S lehkostí vlastní jen

V Japonsku běží v televizích anime Blue Dragon, které už bylo dokonce licencováno pro USA.

SRDCE

HIRONOBU SAKAGUCHI



Praotec Final Fantasy, spoluzakladatel společnosti Square Co. a zakladatel Mistwalker. Producent a autor scénáře pro Blue Dragon.

UŠI

NOBUO UEAMTSU

Bývalý dvorní skladatel Square. Odešel a založil vlastní hudební společnost Smile Please. Hudební skladatel pro Blue Dragon.

OČI

AKIRA TORIYAMA

Tvůrce proslulé mangy Dragonball, spolupracoval i na hrách Dragon Quest či Chrono Trigger. Character designer pro Blue Dragon

ve zkratce

Graficky úchvatné a nápadité RPG, jehož primárním cílem bylo otevřít Xboxu 360 srdce japonských hráčů. Podařilo se. Teď se pokusí získat i naši pozornost.

Armáda pistáciových robotů útočí

A kočičko, proč máš tak velké zuby?

»Microsoftu se podařil kapitální úlovek, když zasekl štiku ze všech RPG tvůrčích štik nejdravější. Samotného pána Final Fantasy a zakladatele Squaresoftu – designera Hironobu Sakaguchiho.

Japoncům mixuje do sebe zdánlivě nekompatibilní prvky – fantasy a sci-fi. Meče, magie, lasery, obří armády robotů a stvůry jako vystřižené z knížek s mýty a bájemi se tu setkávají ve společné symbióze. Už samotný úvod, kontrastující mezi obyčejnou vesničkou a super moderní létající pevností, která je přitom celé století stará, navozuje skvělou atmosféru. A v podobném duchu se nesou i další pasáže hry. Chvíli jsme bojovali v pustinách s přerostlými škorpióny a vlky, aby nás následně obří vrtací stroj zavedl do hlubin země, kde chátrá nemocnice hlídaná roboty a automatickými drony. Zní vám to, jako když pejsek s kočičkou vařili? Pak Blue Dragon není pro vás. Zaujal jsem vás? Počkejte na další nálož skvělých nápadů.

MODRÝ SLUHA

Krátce po začátku vám hra vysvětlí, proč se vlastně jmenuje Blue Dragon. Hlavní hrdinové naváží symbiotický vztah s magickými stvořeními, ukrývajícími se v jejich stínech. Každá postava má jiného pomocníka, hlavní hrdina Shu draka, Jiro minotaura, Kluke fénixe atd. Každý je jiný, ale všichni modří a mocní. Slouží jako hlavní bojovníci, hrdinové pouze načrtnou akci (úder, seslání magie) a zbytek už provedou oni. Na začátku má každý z nich fixní povolání, později s narůstajícími úrovněmi se odemykají nová povolání s novými schopnostmi. Díky tomu získáte velkou volnost si vše upravit podle své představy a stylu hraní. Systém povolání působí jednoduchým dojmem na pochopení, ale zároveň slibuje být značně bohatý a komplexní. Vsadíte na magii, drsné bijce nebo na vyváženou partu? Záleží jen na vás. Celý RPG vývoj se jednoduše váže na pomocníky, nikoliv jejich pány, jimž může pouze měnit základní statistiky pomocí různého příslušenství.

Samotný bojový systém pak značně připomíná klasické díly Final Fantasy. Na jedné straně vaši hrdinové, na druhé protivníci, menu s příkazy, a už se můžete bít. Ovšem i tady najdete několik novinek, zejména pak možnost synchronizovat útoky. Díky pomocníkům vypadá každý boj nesmírně nápaditě a neskutečně atraktivně. Je vysloveně radost pozorovat už samotné zhmotnění stínů, a když se následně napřáhnou k děsivému úderu či sešlou mocné kouzlo, můžete (obrazně řečeno) začít hledat čelist na podlaze.

Po grafické a výtvarné stránce se jedná o vydařenou hostinu, na kterou ale nemusí mít chuť úplně každý. Neustále skloňované spojení japonské RPG se právě v grafice odráží nejvíc, kdy tradiční manga styl doplněný o celkovou barevnost a roztomilost v našich končinách zaujme málokoho. My v redakci OXM jsme však nadšení! Rozsáhlou recenzi společně s finálním verdiktem očekávejte v příštím čísle. O Blue Dragon jsme vám ještě neřekli vše!

Plánuje se už Blue Dragon 2 a sám Sakaguchi by byl rád, aby hra dál rostla jako série.

BOURNE CONSPIRACY
VÝROBCE: HIGH MOON STUDIOS | **VYDAVATEL:** SIERRA | **DOKONČENO**
POČET HRÁČŮ: 1 | **XBOX LIVE:** NE | 30 %

DATUM VYDÁNÍ:
LÉTO 2008

Bourne Conspiracy

Filmová akce každým bitem!

AUTOR: Michael Stern

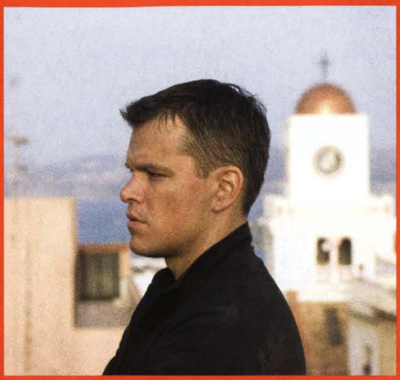
PŘIBLIŽNĚ ZA ROK hráčům autoři ze studia High Moon, jež vešlo ve známost upírským westernem Darkwatch, vloží do rukou zbraň za třicet miliónů dolarů. Nebude to však poslední verze BFG, kapesní Metal Gear nebo deštník s vestavěným vrhačem biologických nanočástic, nýbrž pouhopouhý muž, kterého by si kolemjdoucí na ulici snadno spletli s řadovým občanem. A právě tím kontrastují romány Roberta Ludluma následované brilantními filmovými adaptacemi (viz boxík) se zbytkem konkurence pojednávající o elitních agentech. Ludlumův špión Bourne nemá v zadní kapse od kalhot naštosován muniční sklad pro rozpoutání třetí světové války, není ověšen špičkovou technologií, vedle níž je iPod kuličkovým počítadlem, ale přesto se stal legendou, která v současné době porazila i Jamese Bonda. Tam, kde vyznavač Martini prohání padouchy v nablýskaném Aston Martinu, Bourne uniká nasoukán do anglické plechovky Mini Moris a výsledek? Syrový, strhující a nezapomenutelný!

Přesně tohoto retrospektivního přístupu se bude držet adrenalinový titul pro Xbox 360, jenž nejenže zmapuje události prvního filmu/románu, ale mohutně je rozšíří exkurzemi do Bournovy minulosti a dokonce si klade za úkol překopat pohled na současné akce. Stejně jako se film stal protipólem k Bondovi, hra nastavuje tvář pomalým stealth titulům typu Splinter Cell, kde se hráč pět minut přehrabuje bezedným inventářem, aby zvolil ten pravý hi-tech nástroj, kterým pak odpraví strnule patrolujícího protivníka. Bourne Conspiracy bude naopak živelným představením, v němž kromě základních pistolí nenalezneme takřka žádné výdobytky moderní techniky – objeví se zde pouze agent vyškolený k zabíjení a prostředí se stovkami objektů k použití. Tvůrci tím chtějí hře dodat nelítostný spád. Uskočit před svištícími kulkami za stůl, okamžitě vyhledat cestu, jak se přiblížit k protivníkům, odzbrojit je a stát se vrcholem potravního řetězce, který láme ruce, nohy a drtí lebky o zdi všemu dýchajícímu okolo. „Není to jen obyčejná hra, jakou jsme mohli vidět kdykoliv v minulosti, pouze navlečená do kůže Bourna," tvrdí producent Greg Goodrich.

NEPOPSANÉ KAPITOLY

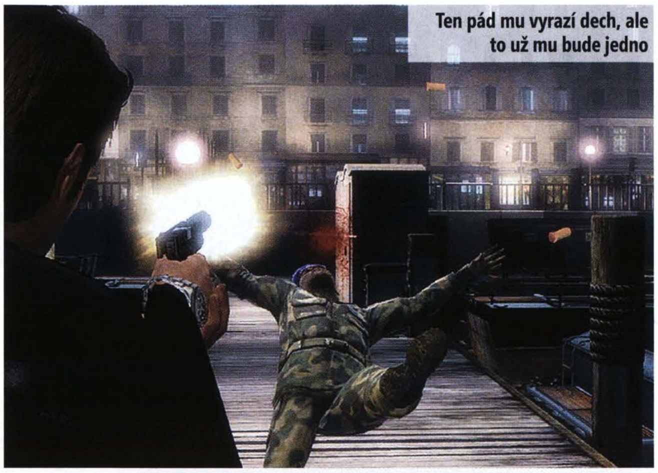
Hra začíná přesně v momentě prvních záběrů filmu The Bourne Identity z roku 2002. Jason Bourne je unášen mořským proudem obličejem dolů a až blikání signální bóje v něm probouzí vědomí. Celovečerní snímek diváky o několik vteřin později přenese na rybářskou loď, jež agenta, který právě ztratil

KDO JE **JASON BOURNE?**



Tuto otázku si klade především on sám, bývalý elitní agent, který se jako experiment vymknuvší kontrole po ztrátě paměti obrací proti svým zaměstnavatelům. Ti se jej ve snaze vše ututlat pokouší zabít, a to hned v několika dílech spletitého příběhu. Odvíjet se začal již roku 1980, kdy americký spisovatel Robert Ludlum vydal první novelu s agentem v hlavní roli jménem The Bourne Identity.

Stejnojmenný film s Richardem Chamberlainem vznikl o osm let později, ovšem pravé obrození zažívá fenomén Jasona Bourna až nyní. Roku 2002 je do kin uvedena minimalistická, leč strhující podívaná se stejným názvem, jako první knižní předloha a o dva roky později pokračování The Bourne Supremacy. Konečně 30. srpna 2007 má do kin vstoupit The Bourne Ultimatum, do něhož vkládají diváci i kritici velké naděje stejně jako my do herní adaptace.



Ten pád mu vyrazí dech, ale to už mu bude jedno

»Není to obyčejná hra, jakou jsme mohli vidět kdykoliv v minulosti, pouze s kůží Bourna.

Bourne je přeborníkem v improvizovaném boji

Řadový úředník je pro Jasona pouhou masařkou

Bude sníh pod nohama křupat?

VE ZKRATCE

Herní podoba vynikajících knižních i filmových děl o agentu bez minulosti, která chce zbavit většiny dosavadních klišé infiltrátorského žánru, má nabídnout ostře řezanou akci v každé vteřině spletitého příběhu.

»Tu se s protivníkem mrští o zeď, tam mu rozmázneme obličej o zrcadlo, abychom ho nakonec utopili v umyvadle.

Zásobníky s plynem na konci první úrovně

Galerie moderního umění se mění v museum

Na elitní zabijáky nebude platit standardní taktika

Modelování každé úrovně předchází poctivá ruční práce

Užijeme si i haldy plížení

paměť, zachrání, ovšem ne tak hra. Ta meandruje slepými uličkami příběhu a hned na počátku například formou flashbacku ukáže události, které předcházely nebezpečné vodní exkurzi. Hráč se ocitá uprostřed Marseille s hlavním úkolem, o němž jej informuje vedoucí tajné operace Treadstone, agent Conklin. Je nutné zabít afrického diktátora Wombosiho, což předznamenává divokou střelbu v ulicích francouzského přístavu, až se hráč dostane do doků, kde akce dále graduje. Wombosiho pohůnkům přispěchá na pomoc helikoptéra, a tak Bourne odpaluje plynové zásobníky a v předstírané smrti skáče do vody. Ovšem jen proto, aby žoldáci vychladli a Jason mohl následující noci infiltrovat diktátorovu loď a konečně protnout filmový příběh. Podobných odboček od děje zobrazeného na plátnech nebo v knihách bude ve hře celá řada, čímž herní doba bobtná do relativně obřích rozměrů – jen Wombosiho úvod představuje asi dvě hodiny břitké akce.

Porcování se nekoná! Autoři mávají na rozloučenou a posílají nepodepsanou pohlednici častému konceptu čtvrthodinových střílecích pasáží, které vystřídá úroveň na kolech automobilu a pak si třeba hráč chvíli zabojuje pěstmi. Bourne Conspiracy hází všechny tyto prvky do mixéru a nastavuje nejvyšší rychlost. Výsledný koktejl představuje organickou směs, kdy se hráč za líté střelby přiblíží ke skupině padouchů, schová zbraň a typickým bojovkovým ovládáním začne tříštit jejich skeletální systém ručně. Neexistuje zde žádná převaha střílení nebo boje tělo na tělo, vše je maximálně vyváženo, aby měl hráč pocit, že se dívá na skutečný život elitního agenta, kterému jde o život. Nebudeme sledovat pouze skládanku prefabrikovaných herních dílců.

»V Bourne Conspiracy neexistuje převaha střílení nebo boje tělo na tělo.«

VÁPNÍK A BOURNE PROSPÍVAJÍ KOSTEM!

Aby brutální průlet misemi vypadal a zejména se hrál co nejdravěji, byli autoři nuceni experimentovat s ovládáním. Střelba zůstala věrna tančení palce po akčním tlačítku, ovšem Bournova bojová umění vycházející z improvizace již představují jiné kafe. A pořádně černé s hustou sedlinou! Jason bude klasicky vykrývat údery blokem nebo je opětovat několika druhy útoků (vysoký a nízký kop, rána pěstí apod.), nicméně jakmile se naplní přítomná stupnice adrenalinu, ortopedi by si měli zakrýt oči. Agent totiž naprosto plynule vpluje mezi hlouček protivníků a začne předvádět řezničinu v podobě přelamování loketních kloubů, vyvracení ramen, prokopávání kolen nebo třeba popadne tužku a vrazí ji padouchovi do plic či ruličku Oficiálního Xbox magazínu do oka (časopisy pro ženy zřejmě povedou ke křehčím zraněním). Vše, o co se bude hráč muset postarat, je přesně načasované mačkání objevujících se sekvencí tlačítek, čímž zbude dostatek času na sledování krvavého představení. Díky slibovanému tempu se má navíc ukazatel adrenalinu doplňovat takřka neustále, takže se Bourne promění v oživlý mlýnek na maso doslova každou chvíli.

Interakce s prostředím je hlavním předpokladem pro realizaci výše popsané virtuální brutality. Využívání okolí zároveň platí za jeden ze styčných prvků titulu s připravovanou akcí Splinter Cell: Conviction, avšak High Moon Studios hodlají do hry navíc zakomponovat časté souboje s bossy. Přerostlé chapadlo nebo mutant kobylky s vanilkovým pudinkem? Kdepak, vše, co zdejší bossy oddělí od řadových protivníků, budou jejich bojové schopnosti a opět interaktivní prostředí, v němž se s nimi hráč utká. Demonstrujme takový souboj na příkladu potyčky s tzv. Profesorem na farmě z prvního filmu. Hráč bude muset nalézt taktiku, kterak dostane protivníka pomocí frenetických úderů na lopatky – tu s ním mrští o zeď, tam mu rozmázne obličej o zrcadlo, jež se rozbije, aby se ho nakonec pokusil utopit v umyvadle plném vody. Detaily jdou v Bourne Conspiracy tak daleko, že v případě hození protivníka na zeď se mohou ozvat sousedi domáhající se nočního klidu!

„ZTRATIT INICIATIVU ZNAMENÁ PROHRÁT VÁLKU." PAUL ATREIDES, DUNA

„Chceme, aby se hráč v úrovních cítil, jako by ho honila přílivová vlna," prohlásil hlavní návrhář Matt Tieger. Zastavení na místě znamená smrt. Nestačí najít vhodný úkryt, tam se zakopat a vymýšlet taktiku – protivníci se budou přelévat přes mantinely virtuálních vchodů a východů s vervou mravenců útočících na cukrovar. Bourne Conspiracy má díky tomu nabrat dosud nevídaný spád. Filmový dojem podpoří rovněž dynamická kamera, jež jen nesleduje záda hlavního hrdiny, ale podle situace plynule mění úhly, zoomuje a vyhledává co nejatraktivnější perspektivu. Ti, kteří měli možnost hru vidět v akci, údajně nebyli schopni rozeznat předem připravenou animovanou sekvenci od vlastní hry. Vyvstávají obavy o přehlednost skotačícího kamerového systému, ovšem dnes je již technologie tak daleko, že tvůrcům umožňuje vyladit každý záběr na aktuální místnost do nejmenšího detailu. A že budou jednotlivé herní obrazy strhující, napovídají i efekty v podobě roztřesení kamery, když Bournovi kolem uší prosviští salva kulek apod.

V OBKLÍČENÍ!

Pokud je hráč obstoupen nepřáteli, většinou se snaží utéct na volné prostranství. Zde tomu bude jinak! Pokud se naplní ukazatel adrenalinu, Bourne vskočí přímo mezi protivníky a začne praktikovat Archimédovy poučky o páce na jejich kloubech. Takto bude schopen vyřídit i pět padouchů najednou – je již jasné, čím nás uchvátily filmy?

Kromě flashbackových vzpomínek a vedlejších cest příběhem jako např. při návštěvě muzea moderního umění plného skla, jež zde nebude jen pro obdivování, scénáristé logicky vystřihnou i řadu scén známých z filmu. Bourne se jako vichřice přežene americkou ambasádou plnou vládní ochranky, aby se o něco později ocitl na osamělé farmě s úkolem ochránit těch několik přátel, které během své trpké cesty psance potká. Autoři stále neprozradili, zda se ve hře objeví vozidla. Zároveň si však jsou vědomi jejich významu a spjatosti s filmovou předlohou. Sám Goodrich přiznává: „Automobilová honička ve filmu trvala pouze 2 minuty a 3 sekundy, ale každý si ji pamatuje."

LICENCE? PCHE!

Bourne Conspiracy nejde ve stopách konkurenčních akcí ve zcela absolutním měřítku. Na konto neotřelé hratelnosti přidává i absenci hvězdného dabingu a dokonce také vizáže hlavních hrdinů. Hráči neuslyší známé hlasy filmových herců a dokonce ani digitální Bourne nevypadá jako Matt Damon. „Chtěli jsme muže, který má charakter vůdce. Když se na něj podívají dívky, zalíbí se jim. Když jej spatří muži, budou chtít být jako on," vysvětlil Farzad Varahramyan v roli vedoucího vizuálního oddělení High Moon Studios. K tomu není potřeba licencovaných textur obličeje, ale charakteru, jenž si hlavní postava vybuduje právě onou strhující výpravou hry.

Jedna z prvních her podle filmu a knihy, která dokáže zaujmout sama o sobě? Bourne Conspiracy tak zatím vypadá – snaží se do žánru přinést mnoho novinek spojených především s návrhem úrovní, jež hráče vystřelí vstříc akci bez hluchých míst jako kulku z naolejované pistole, a přitom maximálně zachovat povahu své předlohy. Bude někoho mrzet absence multiplayeru? Pokud autoři splní zlomek svých slibů, rozhodně ne. Bourne je samotář a spolu s hráčem se má naději prostřílet k novým metám.

WORLD IN CONFLICT

VYDAVATEL: VIVENDI UNIVERSAL | **VÝROBCE:** MASSIVE ENTERTAINMENT | **DOKONČENO**

POČET HRÁČŮ: 1 | **XBOX LIVE:** 1 – 8 | 70 %

DATUM VYDÁNÍ: 2008

World in Conflict

Krátká, divoká a nespoutaná akce... počkat, vlastně je to strategie

AUTOR: Honza Morkes

ÉRA POHODLNÝCH kožených sedaček, v nichž trůnili zachmuření pětihvězdičkoví generálové a zamyšleně posílali divize na smrt, pomalu končí. Móda přeje intenzitě, blízkosti a hmatatelnosti války. Zkrátka hře, jakou je World in Conflict. V ní se ocitnete přímo uprostřed bitevní vřavy, kterou rozpoutal Sovětský svaz na konci studené války. Nechtělo se mu se jen tak rozpadnout, jak se sluší a patří podle dějepisných učebnic. Místo toho rozpoutal konflikt v Evropě a co víc – zákeřně napadl i samotné Spojené státy!

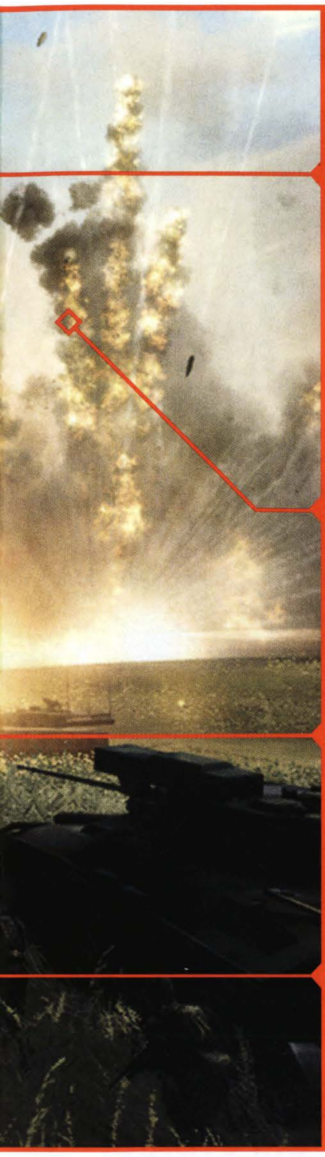
World in Conflict je realtime strategií, která vám umožní velet nevelké skupince vojáků zapletených do probíhající války. V hlavní kampani se ujmete role poručíka americké armády, v multiplayeru (až pro osm hráčů) si však vyzkoušíte i uniformu Rudé armády a evropských armád NATO. Základní ingrediencí obou modů je maximální soustředěnost na samotnou akci. Zapomeňte na zdlouhavou výstavbu základny, výrobu jednotek nebo nedejbože výzkum. „Tady jsou jednotky, támhle supermarket, který máte dobýt. Sakra, co tady ještě vejráte, poručíku?!"

Hra je intenzivní, rychlá a plná zvratů. V boji sice velíte jen omezenému počtu jednotek, komorní bitvy však nehrozí. Po boku totiž máte další spojence – velitele podobně velkých čet, kteří dotváří pocit z realisticky probíhající bitvy. Kolega na západě ztratil dobytou pozici? Pomozte mu ji vybojovat zpět! Nejde to? Rychle zpátky zabarikádovat se ve městě. Kouzlo hry se plně projevuje jak v singleplayeru, kde mu pomáhají zejména skripty a působivý příběh, ale zejména ve hře pro více hráčů.

Žádná hra netrvá více než dvacet minut, žádný hráč nemá víc než pět šest jednotek a nikdo nemůže ztratit úplně vše. Armády jsou postupně doplňovány ze zálohy, takže chyby nejsou smrtelné, pokud se z nich dokážete poučit a v příštích minutách obelstít nepřítele jiným způsobem. Třeba kooperací se spolubojovníky. Nebo použitím některé z taktických možností v čele s atomovou bombou. Můžete místo letky vrtulníků vsadit na pěchotu, nebo zvolit raději tanky v kombinaci s dělostřelectvem. Hlavně se však musíte rozhodnout rychle, protože za pár minut může být situace na bojišti úplně jiná. Vítězství se přelévá ze strany na stranu a až do konce bitvy nemusí být nic rozhodnuto. Stačí jeden koordinovaný útok a váš poctivě nasyslený náskok zůstane minulostí.

Jméno World in Conflict si rozhodně zapište do svých deníčků. Nespoutaná a divoká akční strategie rozvířila stojaté vody žánru a nemnohý kapr právě dumá, zda půjde jen o neškodnou žabičku, nebo se rozpoutá obrovské vlnobití.

Hlavní designér hry, Magnus Jansén, se čile zajímá o českou kuchyni, zejména omáčky. (Bodejť by ne, když v jeho rodném Švédsku podávají k obědu kusy trávy a zeleného listí – pozn. redakce).



POHLED ZA ŽELEZNOU OPONU

Romantika studené války – svět je krásnější, když hoří

SPOLUPRÁCE NUTNÁ
Obzvláště v multiplayeru není možné z vlastních jednotek vytvořit kompaktní tým, který se dokáže vyrovnat se všemi hrozbami nepřítele. Musíte kooperovat! Každý z hráčů si na začátku (i později v průběhu hry) zvolí svoji specializaci. Můžete velet tankům, pěchotě, vrtulníkům či dělostřelectvu. I v rámci daného typu existuje spousta taktických možností. Vsadíte spíše na těžké vrtulníky proti pozemním cílům, nebo budete transportovat pěchotu na nepřístupná místa?

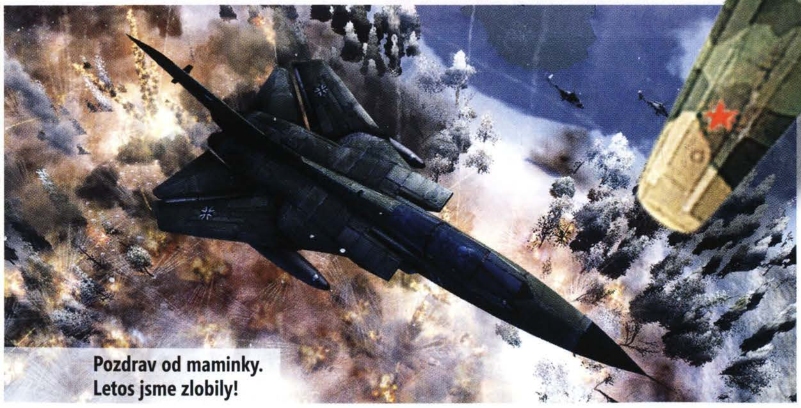
BUUUUUM!
Grafika je jedním slovem famózní, a jestli si něco oblíbíte, tak to budou určitě výbuchy (cynicky přiznáváme, že nejkrásnější je atomovka). Hra přizpůsobuje atmosféru probíhající bitvě. Zpočátku možná uslyšíte cvrlikající vrabce v korunách stromů, na konci už pouze nepříjemný zvuk pracujících mrchožroutů.

DĚLOSTŘELECTVO ZA TO STOJÍ!
Atomovka není všechno! Vážně ne. Tedy možná ano, ale je drahá, takže si ji stejně hned nepořídíte a vezmete zavděk menšími stroji na exploze. Zvládnout umění dělostřelecké podpory není vůbec jednoduché, ale pokud se vám podaří zvolit správnou taktiku, úspěch je z poloviny zaručen! Jen pozor na nepřátelské nálety!

SMRT STROMŮM!
Zahlédli jste protivníkovy vojáky, jak se snaží získat výhodu krytí v nedalekém lesíku? Ve World in Conflict nejenže mnohé předměty podléhají destrukci, ale mohou také hořet, DLOUHO hořet. Nehrajte si se sirkami, děti. Hrajte si s napalmem!

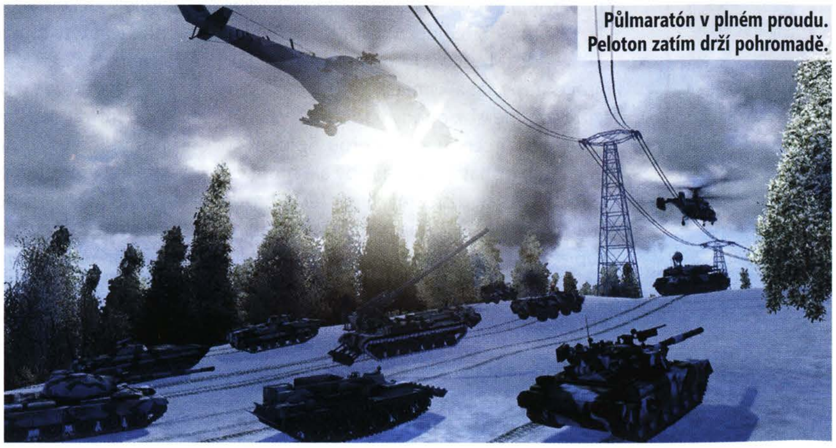
Helikoptéry dokáží zvrátit situaci na bojišti

»Velitel čety na západě ztratil dobytou pozici? Pomozte mu ji vybojovat zpět!

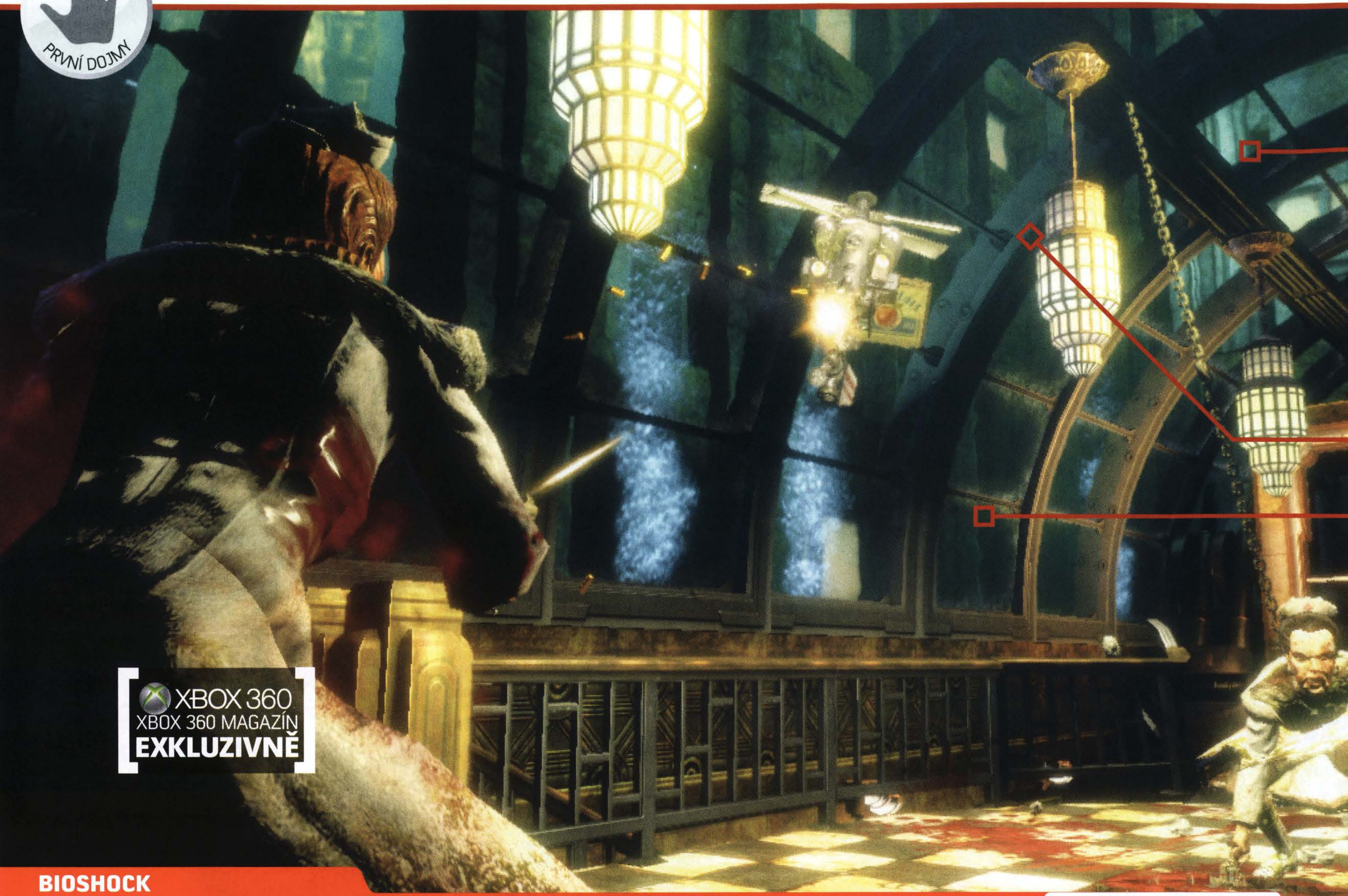


Pozdrav od maminky. Letos jsme zlobily!

Moderní McDrive menu: chybí už jen kola



Půlmaratón v plném proudu. Peloton zatím drží pohromadě.



BIOSHOCK

VÝROBCE: IRRATIONAL GAMES | **VYDAVATEL:** TAKE 2 | **DOKONČENO**

POČET HRÁČŮ: 1 | **XBOX LIVE:** NE | 95 %

DATUM VYDÁNÍ: 21. SRPNA 2007

Bioshock

V New Yorku jsme si na pozvání Kena Levina a jeho týmu Irrational Games zahráli připravovaný letní hit BioShock. Než vyřkneme finální verdikt, malá ochutnávka...

AUTOR: Petr Urban

VELKÉ JABLKO, jak se New Yorku nejen mezi jeho obyvateli přezdívá, má k BioShocku na první pohled dost blízko. Obrovské město s mrakodrapy sahajícími do nebe, které jsou bezprostředně obklopeny vodou, na vás dýchne neskutečnou atmosférou. Splněný lidský sen o bohatství a kráse by ale mohl vzít rychle za své, jak už pěkných pár let vyhrožují klimatologové. Stačí, aby hladina oceánů stoupla o pár (centi)metrů, a New York potká osud Rapture, místa, jež Ken Levine spolu se svým týmem stvořil tak, aby v člověku vyvolávalo údiv – a zároveň také děs. Na prezentaci se sešli novináři z celého světa a dostali – stejně jako my – možnost v BioShocku několik hodin na vlastní kůži prožívat tyto zmíněné, ale i mnohé další emoce.

Úvod hry se nese ve stylu legendy Half-Life. Intro představí hráčům hlavního hrdinu pohodlně usazeného v letadle. Vychutnává si právě cigaretu a pomalu se chystá usnout, stejně jako většina ostatních cestujících. Jenže osud rozhodne jinak. Letadlo havaruje a hrdina se rázem ocitá v hlubinách oceánu. Plave nahoru, obklopen hořícími troskami, a jedinou záchranou se zdá být tajemný maják v dáli. Tam najde batyskaf, který ho převeze do Rapture. Než vystoupí, skrze jeho kulaté okénko ještě stihne zahlédnout drastickou scénu, kdy jeden z obyvatel podmořského, rádoby utopického města Rapture, brutálně zabije svého druha. Aby byl šok z takového setkání menší, ihned po vystoupení z batyskafu na vás promluví hlas Atlase, vašeho průvodce minimálně počáteční částí hry.

Svět BioShocku si vás dokáže rychle podmanit. Není to jen díky naprosto excelentnímu grafickému zpracování, které lze bez obav srovnávat třeba s Gears of War, ale především pro celkový pocit ze světa nevydařené podmořské utopie. Styl art-deco první poloviny 20. století se zde mísí s fantaziemi Julese

Věděli jste, že Ken Levine začal kariéru jako scénárista Paramount Pictures? Mimoto psal také v New Yorku divadelní hry.

VÍTEJTE V RAPTURE!

STYLOVÉ
Vystavěno ve čtyřicátých letech 20. století vizionářem Andrew Ryanem, město Rapture v sobě spojuje art-deco styl s vizí bohaté budoucnosti, jíž bude vládnout průmysl a stále dokonalejší technologie. Škoda jen, že dnes se po chodbách Ryanova díla válejí mrtvoly.

OSOBNÍ OCHRANA
Člověka překvapí, kolik zbraní a dalšího svinstva lze v Rapture najít. Chcete příklad? I taková hloupost, jakou je prodejní automat, prodává munici, ačkoliv pro exotické věci typu zmrazujících nábojů je budeme muset hackovat.

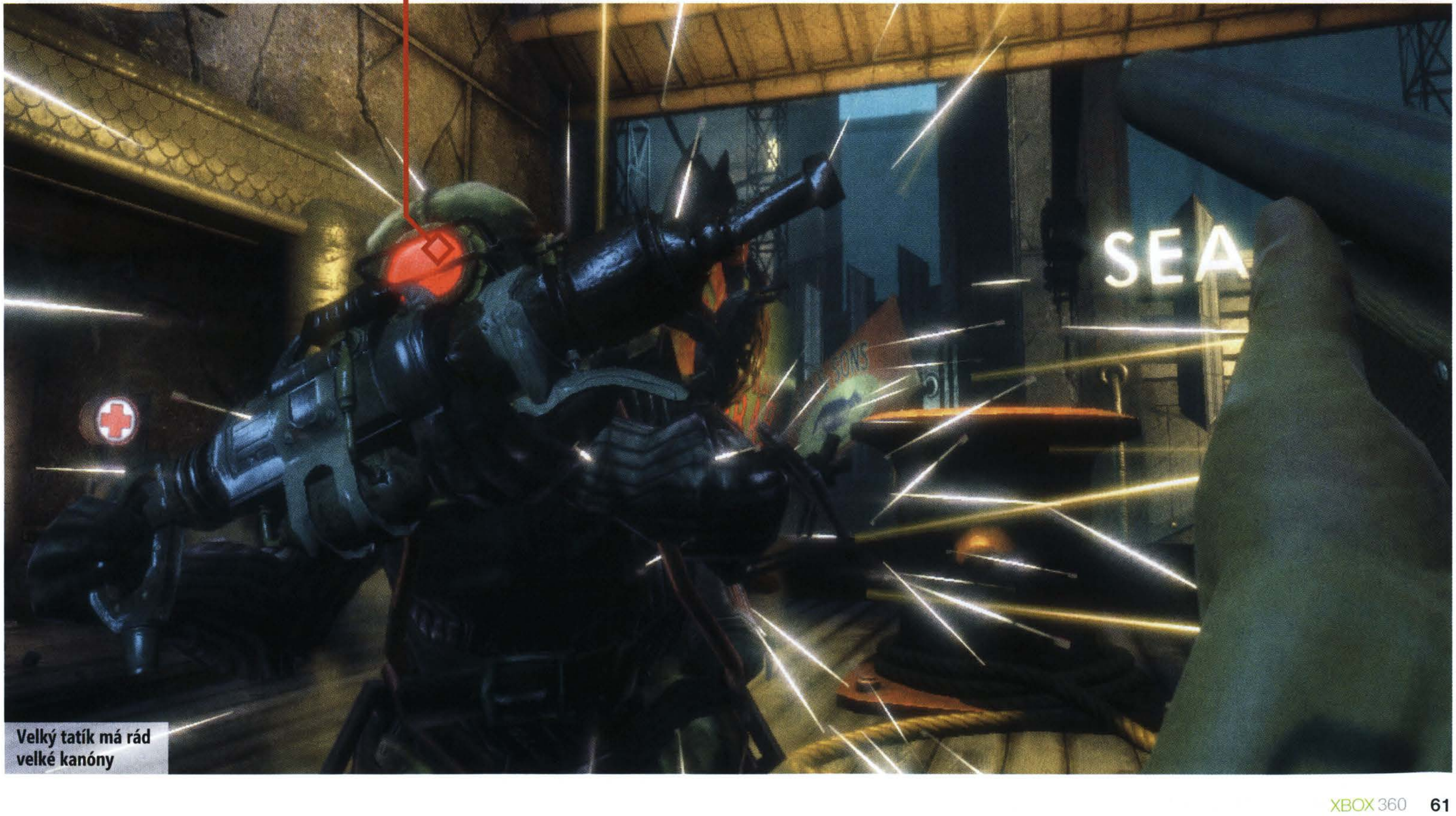
ZÁKON A POŘÁDEK
Řadu lokací v Rapture chrání systém kamer či pevných kulometů. Jejich zničení je podle očekávání velmi náročné, za lepší volbu považujeme jejich hackování. Vždy totiž mohou pracovat ne pro nepřátele, ale přímo pro vás.

BLAHODÁRNÁ VODA
Voda, voda... voda je v Rapture všude. Mohutné valící se proudy, kapky padající ze stropů i stěn, to vše vás čeká na každém kroku. Přemýšlejte však také nad tím, jak prostředí využít pro svou vlastní potřebu. Nápověda? Elektrika, voda a heslo "žůžo".

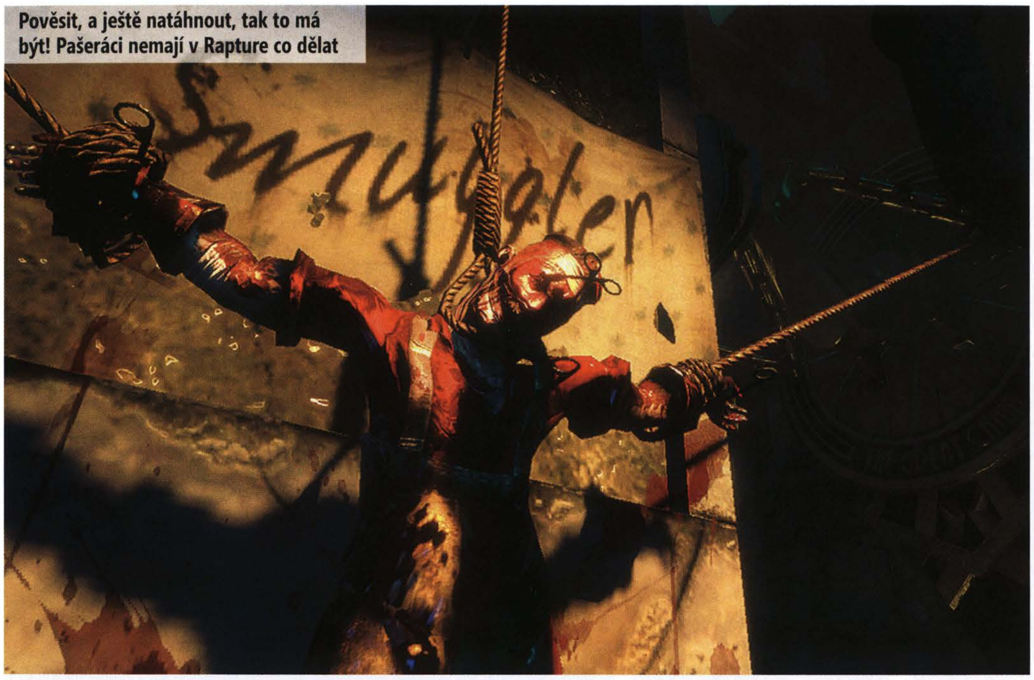
POHOSTINNOST
Nečekejte, že vás zde budou vítat s otevřenou náručí. Zrůdy a nepřátelé mnohdy nejsou v jádru špatní lidé – svět okolo nich je však donutil začít se chovat jako krvelačné bestie, které vám půjdou po krku. Pravda, stále ještě nezmiňujeme nejrůznější mutace, k nimž zde došlo.

»Svět podmořského města Rapture byl jedním velkým experimentem.

Překvapení v krabičce první pomoci



Velký tatík má rád velké kanóny



Pověsit, a ještě natáhnout, tak to má být! Pašeráci nemají v Rapture co dělat

Divili bychom se, kdyby v Rapture neměli ryby...

Tihle dva už jsou tady pěkně dlouho

KDO JE KDO V BIOSHOCKU?

BioShock je svět sám pro sebe, a proto může být zpočátku trochu obtížné se v něm vyznat. Tady je několik základních jmen:

» Rapture – název velkého podvodního města, které vybudoval Andrew Ryan;
» Atlas – váš první živý kontakt ve světě Rapture, bude vás provázet svým hlasem minimálně na počátku hry;
» Dr. Tenenbaumová – vědkyně, která pomáhala Ryanovi vytvořit utopii (a následně i distopii) Rapture, později se alespoň snaží chránit Malé sestřičky;
» Malé sestřičky – malé holčičky se svítícíma očima, které bloumají skrze Rapture a sbírají genetický materiál;
» Velcí taťkové – obrovští a jen těžko přemožitelní ochránci Malých sestřiček.

Verna a do toho všeho je přimícháno nemálo hororových výjevů a okamžiků. Hra světla a stínů, blikavé neony, tajemné zvuky, hlasy a skřípání, tohle všechno vytváří jedinečnou atmosféru hry, jež by se mohla stát nejen trhákem léta, ale na dlouhá léta i předobrazem dokonalého herního zážitku. Často jsme se pomalu pohybovali chodbami Rapture a obdivovali architekturu, vizuální zpracování – a vůbec nasávali ten jedinečný pocit ze hry, která své hráče skutečně dokáže oslovit.

Jak nám později v rozhovoru potvrdil Ken Levine, hry budoucnosti nejsou jednoznačně zaškatulkovatelné do žánrů. Ty už pomalu vycházejí z módy. BioShock se nejprve tváří jako syrová střílečka. Brzy jsme ale zjistili, že tomu tak zdaleka není. Do hry vstupují především četné RPG prvky. Svět podmořského města Rapture byl de facto jedním velkým experimentem, mimo jiné s genetickými úpravami. Svou postavu proto můžete upravovat pomocí materiálů zvaných plazmidy. Ty jí dávají různé zvláštní schopnosti. Další důležitou součástí ekonomiky hry jsou jednotky zvané Adam a Eva. Lze je najít v mrtvolách původních obyvatel Rapture. Po katastrofě se v Rapture vyvinul jedinečný ekosystém, v jehož rámci fungují všichni zbývající obyvatelé. Malé sestřičky pod dohledem Velkých tatíků sbírají z mrtvol Adamy a zbylí obyvatelé se mlátí hlava nehlava. Pokud se vám podaří nějaké Adamy nebo Evy získat, můžete svou postavu vylepšit o další jedinečné schopnosti. Kromě toho v Rapture fungují jakožto platidlo i běžné peníze.

K RPG a střílečce se později přidávají prvky survival-hororu. Svět Rapture je plný nástrah a je nutné postupovat vpřed maximálně obezřetně. Nikdy není dobré zahrávat si s Velkými taťky, protože patří mezi nejsilnější postavy hry. Do cesty vám často vstoupí i hádanky a puzzle. Zajímavě je vyřešeno hackování, kdy hledáte cestu vody skrze potrubí. Kromě speciálních schopností má vaše postava k dispozici také konvenční zbraně, které lze různě vylepšovat.

Těch několik hodin, jež jsme měli možnost v BioShocku strávit, v nás zanechalo výrazné stopy. Není zatím jasné, kolikahodinovou porci zábavy hra skutečně nabídne. Už dnes však víme, že půjde o jedinečnou záležitost, která si zaslouží pozornost každého hráče. Více se přesvědčíte v příštím čísle OXM, do něhož připravujeme recenzi.

IRRATIONAL GAMES – TVŮRCI HITŮ

Irrational Games jsou jedním z pohrobků legendárního herního studia Looking Glass, které je zodpovědné za PC hity jako Thief nebo System Shock. Irrational založili v roce 1997 tři odpadlíci z LG – Ken Levine, Jonathan Chey a Robert Fermier. Začali pracovat na výborném System Shock 2, později přišli s hity jako Freedom Force nebo SWAT4.

Obětováni na oltář vědy. Tečka

Ale já ji chytím!

Obecně se očekává, že se BioShock stane nástupcem legendárního System Shocku, se kterým ostatně sdílí mnoho podobností.

Rozhovor

Ken Levine
se pouští do hlubin BioShocku

Irrational Games mají výbornou pověst především u PC hráčů, jejich hry jako Thief, Freedom Force nebo System Shock 2 patří do zlatého herního fondu. Už déle než tři roky se ale ve studiích Irrational pilně pracuje na dalším dílku, který má ambice stát se jedním z hitů léta nejen na PC, ale také na konzoli Xbox 360. O čem BioShock vypráví, a hlavně jak chce zaujmout masu hráčů, to nám prozradí Ken Levine, kreativní ředitel Irrational Games

»Oba jsou mrtví, vedle nich pohozená lahvička s léky, deník a obrázek malé dívky.

OXM: Popisujete BioShock jako „vizuální vyprávění". Můžeš to nějak přiblížit?

KEN LEVINE: Myslím, že naše hra dokáže dobře vyprávět svůj příběh vizuálně. Viděli jste film Potomci lidí? Ten nádherným způsobem obrazově podal příběh toho, co se stalo se světem. My jsme ten film viděli až ke konci vývoje, ale mohli jsme si s úlevou říct: „Jasně, opravdu to tak může fungovat!"

Vytvořili jsme pro hru spoustu nádherných momentů. Najdete třeba deníček jedné obyvatelky s dopisem pro dceru: „Nemůžeme tě najít, nevíme, co se ti stalo, ale viděli jsme všude kolem chodit ty podivné malé holčičky. Doufáme, že ses do toho nezapletla. Přijď za námi do hotelu, budeme tě čekat." Vydáte se tedy do hotelu, kde objevíte potemnělý pokoj. Na posteli leží muž a žena. Oba jsou mrtví, vedle nich pohozená lahvička s léky, deník a obrázek malé dívky. Dokonce i ten, kdo si deníkové zápisky neposlechne, dokáže pochopit, že ta dvojice v posteli spáchala v posledním vzájemném objetí sebevraždu. Něco takového vás chytne u srdce, dokonce i ve hře, a nemusíte ani nic číst. Klíčem k celému prožitku je neservírovat takové okamžiky přímo před hráče, ale naopak nechat ho na ně náhodou narazit, zahlédnout je koutkem oka. To mě na tom dostává: vyprávět příběh způsobem, který není v jiném médiu možný.

OXM: BioShock je střílečka s RPG prvky, množstvím strategických možností a neuvěřitelně – do slova a do písmene – hlubokým příběhem. Na koho se ale hra skutečně zaměřuje, kdo je vaší tzv. cílovou skupinou?

KL: Děláme hru pro tři typy hráčů. Jednak jsou to ti, již chtějí střílet po všem, co se hýbe, rozmetávat barely na cucky a zabíjet obludy. I ti musejí být schopni sledovat alespoň zčásti příběh, aby mohli postupovat hrou dál, ale rozhodně je nechceme zbytečně utopit v něčem, o co se nezajímají.

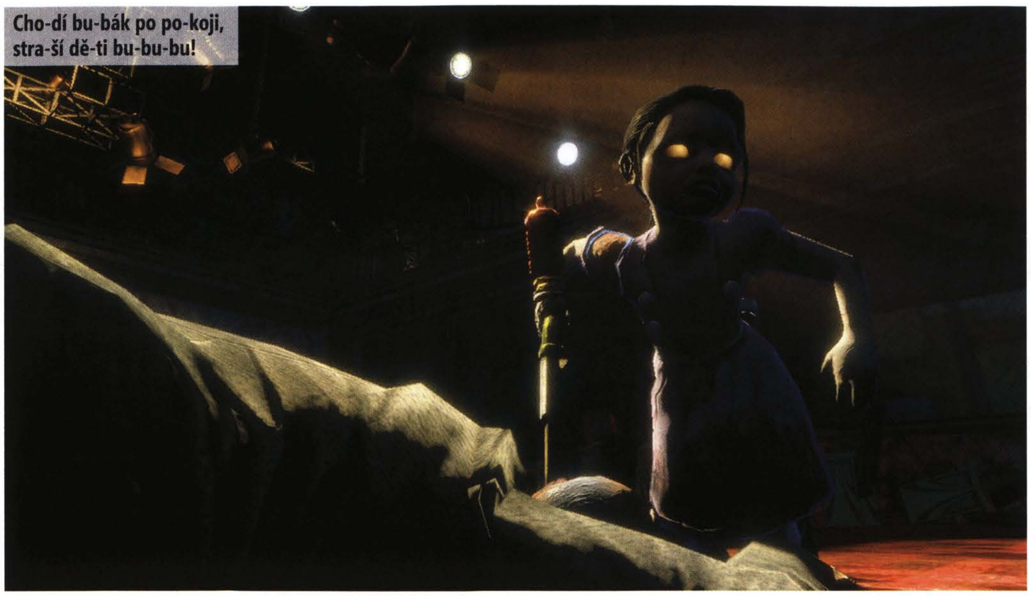
Pak jsou tu hráči, kteří se zajímají, kteří si řeknou: „Aha, to je Ryan, tamto je Atlas... ty musím dostat!" Nakonec je zde třetí skupina hráčů, jejíž příslušníci vyžadují hluboký příběh. Poslechnou si každý zápis a přečtou každý deník. Je to systém vyprávění ne nepodobný System Shock 2. Těším se, že až odejdu do důchodu, napíšu velký román BioShock, protože za každou z postav v téhle hře se skrývá velmi zajímavý příběh. A my toho musíme využít. Hra se snaží od začátku rozvinout hned několik příběhových linií. Svým způsobem je to detektivka. Pokud chce hráč zjistit, co se doopravdy v tom místě stalo, může. Stopy najde všude – v audio deníčcích, různých zapiscích, na plakátech... je to jako obrovská cibule, kterou loupete zevnitř, od středu. Jedinou věcí, jež je ve světě BioShocku relativně svobodná, jsou stroje pro vylepšování zbraní. Proč, na to přijdete. Zjistíte také, jak vznikly Malé sestřičky. Poznáte, jak se měnila osobnost Dr. Tenenbaumové z chladné vědátorky v člověka, který chtěl ty nebohé malé děti zachránit. Všechno to tam je.

OXM: Nebojíš se, že by zasazení hry do doby před padesáti lety mohlo některé hráče odradit?

KL: Myslím, že lidé mají rádi atmosféru té doby. Známý hollywoodský scénárista William Goldman jednou řekl, že diváci i tvůrci chtějí stále to samé, jen jinak podané. Chtějí něco, co je známé, ale není to až tak dobře známé právě jim. Trochu mi to připadá, že většina herních vývojářů četla jenom knihu Pán prstenů a viděla Vetřelce... dokud tedy nevyšel filmový Pán prstenů. A to prostě časem omrzí.

Obchody jsou plné stříleček z 2. světové války nebo třeba i skvělých strategií jako Company of Heroes, což je podle mě jedna z nejlepších realtime strategií všech dob. Ale skutečnost, že jde o další hru z prostředí 2. světové války, jí podle mého uškodila. Abych to shrnul, myslím si, že BioShock bude stejný, ale zároveň i jiný. Je to „pohodlná" střílečka, ale zasazená do podivného, neznámého místa a času. Lidé to období znají, ale jen vzdáleně. Některé úspěšné filmové snímky jsou ostatně také zasazené do specifických období. Vezměte si třeba Dobyvatele ztracené archy nebo Kmotra. To období musíte popsat, ale zároveň být svěží. Doufáme, že právě toho BioShock dosáhl – je svěží, ale zároveň familiérní.

OXM: Xbox 360 má spoustu akčních her filmového střihu. Ale takové, které se zaměřují na vyprávění a dokážou opravdu děsit, jako třeba Half-Life 2 nebo právě BioShock, se teprve začínají objevovat. Proč jste si jako jedni z mála zvolili právě tenhle druh hry?



Cho-dí bu-bák po po-koji, stra-ší dě-ti bu-bu-bu!

»Těším se, že až odejdu do důchodu, napíšu velký román BioShock.

KL: Myslím, že spousta lidí v herním průmyslu se často upíná na žánry. Když uděláte hru z prostředí vesmírných mariňáků nebo nějaké fantasy, nikdy nebudete pro smích. Možná budete cool, možná nudní, ale pořád budete platit za ty, kteří se normálně oblékají do džín a triček. Když ale vyjdete ven a budete říkat: „Podívejte, líbí se vám moje nová kravata a kovbojské boty?!", zkoušíte tím něco nového, a tam je vždycky šance, že se to celé podělá. Myslím, že dokonalým příkladem takové hry jsou Psychonauts. Úžasný příklad skvělé hry s jedinečnou estetikou, která ale byla pro většinu lidí prostě příliš divná, než aby ji dokázali přijmout. Řeknou si: „Co je to za hru a v jakém prapodivném světě se to odehrává?" A tady riskujete krk.

V BioShocku se snažíme lidem dát něco starého i nového; nenudit je jen tím starým a nezahltit je novým. Někteří lidé to vezmou, jiní to zkusí a spadnou na zadek. Je to velká výzva, musíte každého přesvědčit, že nejste blázni. Třeba uvnitř našeho týmu chtěli lidé dlouho oddělit Malé sestřičky a Velké taťky. „Mají vztah? Ve FPS?! A ty ten vztah můžeš přímo ve hře využít? Chlape, a kde jsou tanky?" Když jde o kulomet, nikdo se s vámi hádat nebude. Když jde ale o nový koncept, který vůbec nefunguje – protože tak to vypadá ještě několik měsíců před vydáním, kdy nefunguje nic – musíte mít opravdu hodně víry.

OXM: Doom 3 byl založen na šoku, lekal hráče na každém kroku. Half-Life 2 pracoval se strachem, děsem z neznámého. Jakou hlavní emoci chcete vyvolat v BioShocku?

KL: Myslím, že v našem světě je intenzivně cítit odcizení. Jste na místě, které je velmi orientováno na spotřebitele, vítá své návštěvníky rozevřenou náručí – jenže veškeré pozlátko je pryč. Ten svět je prázdný a cizí. Budete poslouchat, jak původní obyvatelé světa zvaní Splicers mluví v dálce s vlastní minulostí. Není nic osamělejšího a odcizenějšího než být v pokoji s někým, s kým nemůžete komunikovat. Paradoxně byste se cítili mnohem míň osamělí, pokud byste v tom pokoji byli sami. Všechny takové narážky v BioShocku naleznete. Myslím, že právě to je na našem světě podivné: je to místo vzpomínek. Je to jako žít ve snu někoho jiného. Přesně to se snažíme udělat. Mohu mluvit právě jen o tom, co se snažíme udělat, nemohu samozřejmě mluvit za samotné hráče a vyjadřovat jejich pocity. Přídavek Coastline pro Half-Life 2 vyvolával pocit zimy, větrného, opuštěného a smutného místa. Domnívám se, že hodně podobné to bude i s BioShockem. Nacházíte se v místě nevydařených snů, které jsou tolik vidět. To, o čem snili, můžete spatřit v architektuře, jejich naději. Je to opravdu srdceryvná záležitost. A smrtící, samozřejmě.

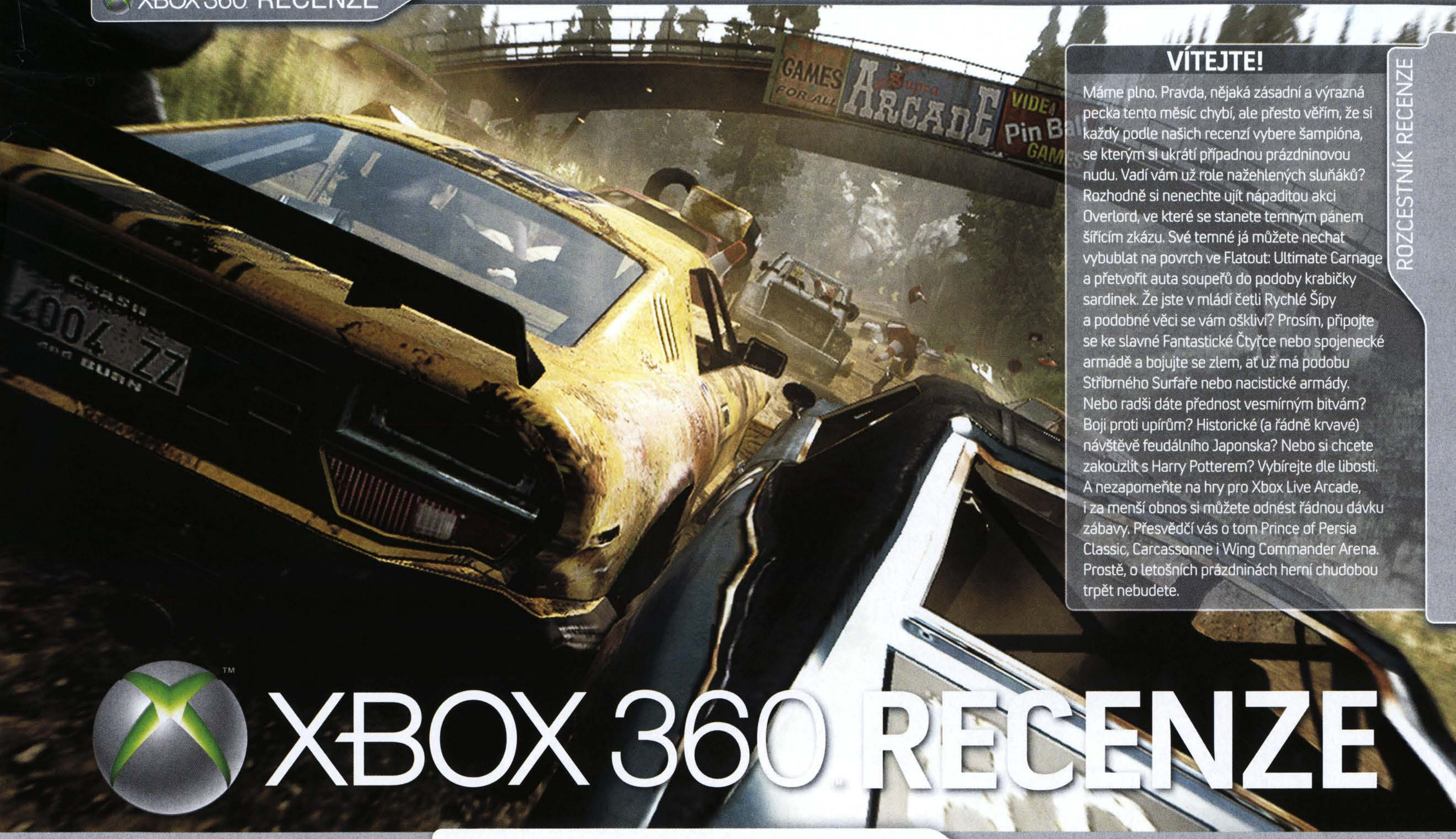
OXM: Upřímně – nechtěl jsem říct: „Z vaší hry je mi smutno," ale ten pocit ztráty ve mně skutečně vyvolává.

KL: Rapture je dům hrůzy. A to, co dělá domy hrůzy tak strašidelnými, je skutečnost, že vše uvnitř dobře znáte – je to podobné jako váš dům a duchové. To nejsou jen krutá strašidla, jsou to lidé jako vy, kteří kdysi měli nějaké sny a naděje. To je to, co mě osobně straší. Čeho jiného se bojíme, když ne ztráty? Pokud bychom neměli co ztratit, ničeho bychom se nebáli. Ale moje žena, moje děti, moje rodina, moje peníze, můj dům, moje sny, to vše jsou věci, jež si chci uchovat. A BioShock se právě zakládá na hrůze ztráty.

První žena, na niž ve hře narazíte, zpívá ukolébavku svému mrtvému dítěti v kolébce. Střídavě se vytrácí a pak zase navrací do reality. Pokud dokážeme vytvořit nějaké spojení mezi hráčem a každým, s kým bojuje, je to něco mnohem silnějšího než vyrábět stále nové obludy. V BioShocku monstra nejsou. V průběhu hry se však dozvíte o lidech, kteří se stali monstry nikoliv pro svůj zjev, ale pro své činy. Jen se snažili zůstat naživu. Spojili se, aby přežili válku, dostali se však za bod, po kterém už není návratu. Zároveň jsou smrtelně strašidelnou umělou inteligencí. Na konci dne už to není umělecký film, ale velkorozpočtový biják. Myslím si ovšem, že můžete mít obojí. Pokud se podíváte na film jako Matrix, tak ten je podobně akční jako BioShock, ale kdo dřív tušil, že lidé chtějí vidět akční film zapuštěný do existenciálních témat? A Pán prstenů – ve spoustě filmů se prohánějí orkové a trpaslíci, ale žádný z nich není podobenstvím o nebezpečí moci. To je důvod, proč je LOTR věčným příběhem. Musíte konzumentům dodat velké bitvy, ale můžete zároveň přihodit i další zajímavý obsah, to je to, co dělá kvalitní, dlouhotrvající produkt, který má skutečný dopad na životy lidí.

Jmenuji se doktor Treska. Budu se tu o vás starat.

Sběratelská edice BioShock nakonec přeci jen bude. Objeví se v ní figurka Velkého taťky, DVD Making of a CD se soundtrackem.



VÍTEJTE!

ROZCESTNÍK RECENZE

Máme plno. Pravda, nějaká zásadní a výrazná pecka tento měsíc chybí, ale přesto věřím, že si každý podle našich recenzí vybere šampióna, se kterým si ukrátí případnou prázdninovou nudu. Vadí vám už role naježhlených sluňáků? Rozhodně si nenechte ujít nápaditou akci Overlord, ve které se stanete temným pánem šířícím zkázu. Své temné já můžete nechat vybublat na povrch ve Flatout: Ultimate Carnage a přetvořit auta soupeřů do podoby krabičky sardinek. Že jste v mládí četli Rychlé Šípy a podobné věci se vám ošklivi? Prosím, připojte se ke slavné Fantastické Čtyřce nebo spojenecké armádě a bojujte se zlem, ať už má podobu Stříbrného Surfaře nebo nacistické armády. Nebo radši dáte přednost vesmírným bitvám? Boji proti upírům? Historické (a řádně krvavé) návštěvě feudálního Japonska? Nebo si chcete zakouzlit s Harry Potterem? Vybírejte dle libosti. A nezapomeňte na hry pro Xbox Live Arcade, i za menší obnos si můžete odnést řádnou dávku zábavy. Přesvědčí vás o tom Prince of Persia Classic, Carcassonne i Wing Commander Arena. Prostě, o letošních prázdninách herní chudobou trpět nebudete.

XBOX 360 RECENZE

XBOX 360 JAK HODNOTÍME?

8-10	**JASNÁ VOLBA** Hra, která vám nesmí ujít
6-7	**KVALITNÍ ZÁBAVA** Na špičku stále něco chybí
4-5	**ČISTÝ PRŮMĚR** Počkejte na zlevněnou edici
2-3	**VÁŽNÉ NEDOSTATKY** Nemá smysl se jim věnovat
0-1	**TOTÁLNÍ ODPAD** Radši si uštrikujte svetr

Tento měsíc recenzujeme

Flatout Ultimate Carnage 66
Štvou vás neustále zácpy na silnicích? Zběsile závodní Flatout nabízí dostatek možností k vyřádění, kde slovo auto vlastně znamená hromada šrotu.

Overlord 70
Proč být hodný, když můžete být zlý. Nebo ještě horší. Povolejte si v této nápadité fantasy akci k boku zástup poskoků a vyrazte ničit a plenit.

Hour of Victory 72
Móda FPS z druhé světové války stále neskončila. Tentokrát vám dají vývojáři z Midway ochutnat, jaké je to být válečným hrdinou z pohodlí vašeho křesla.

Fantastic Four 74
V kinech vyráží hrdinná Fantastická Čtyřka bojovat proti Stříbrnému Surfaři a vy se můžete k jejich dobrodružství připojit i doma.

Project Sylpheed 75
Ve vesmíru není žádný vzduch, a proto se výbuchy tak pěkně rozléhají. To by mohlo být motto Square Enix, autorů této zběsilé vesmírné akce.

Harry Potter a Fénixův řád 76
Co by vzniklo spojením GTA a kouzelné školy Bradavice? Harry Potter a Fénixův řád, hra přicházející ještě před pátým filmem s mladým kouzelníkem.

Vampire Rain 77
Sam Fisher vyráží do boje proti upírům! Tedy, není to zrovna Sam Fisher, ale hlavní hrdina nové stealth akce jako by z oka vypadl hrdinovi ze Splinter Cell.

Call of Juarez 78
Vítejte do doby, kdy kolty visely proklatě nízko a ohnivá voda v saloonu tekla proudem. Vydařená westernová FPS dorazila z PC i na Xbox 360.

Tenchu Z 79
Další díl lety opředené stealth akce z prostředí temných uliček feudálního Japonska je tady. Nabruste katany, oblečte černý hábit a staňte se ninjou. Opět.

Arkády

Prince of Persia Classic 82
Klasická plošinovka ožívá v moderním kabátě. Perský princ má znovu 60 minut, aby zachránil princeznu před svatbou se zlým vezírem.

Carcassonne 83
Populární německá stolní hra se dočkala digitální verze pro XBLA. Roztomilá grafika, rozšíření Řeky a pochopitelně hra přes Live. To jsou hlavní znaky.

Wing Commander Arena 83
Máte chuť si pořádně zařádit ve vesmíru? Tak to si nenechte ujít střílečku, která toho popravdě nemá se svými předchůdci moc společného, ale to vůbec nevadí.

XBOX 360 CO ZNAMENAJÍ IKONY?

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ — **EXKLUZIVNÍ RECENZE** Pečlivé zhodnocení hry, které přinášíme dříve než ostatní

JASNÁ VOLBA — **JASNÁ VOLBA** Neexistuje žádný rozumný důvod, proč si nechat ujít tuto hru.

POUZE NA XBOX 360 — **POUZE NA XBOX 360** Zcela či časově exkluzivní titul určený pro konzoli Xbox 360.

XBOX LIVE ARCADE — POUZE NA XBOX LIVE ARCADE — **POUZE NA XBLA** Hra je určena pouze pro službu Xbox Live Arcade.

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN NAJDETE NA DVD — **NAJDETE NA DVD** Na našem disku se ukrývá hratelná ukázka či video z této hry.

Po nárazu, jako je tento, se vaše auto bude chovat asi jako opilý tank

Flatout Ultimate Carnage

Chcete se snad kámošům chlubit nablýskaným lakem? Ale no tak, vždyť přeci není nad vraky, bláto a pořádné bouračky!

AUTOR: David Sláma

ČTYŘI. To je počet automobilových simulátorů na Xbox 360, o kterých jsem stihl psát během posledního měsíce. A to ještě vyšla druhá Forza. Občas mám skoro pocit, že na microsoftí konzoli ani nic jiného nevychází, ačkoli tomu tak samozřejmě není. Na druhou stranu jisté přemnožení závodů není vůbec na škodu: každý je trochu jiný, a tak si může vybrat opravdu kdokoli. Dnes je na řadě třetí dítko v rodině Flatoutových. Mimčo se má čile k světu, jen kdyby nerozbíjelo, na co přijde… však posuďte sami.

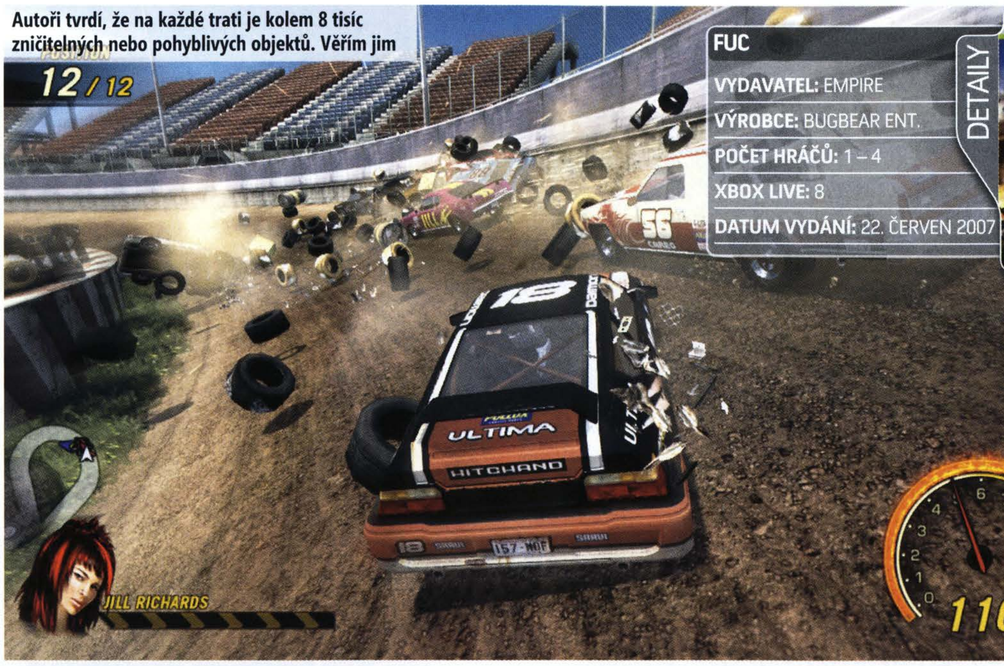
Ještě před tím si ale ujasněme jednu věc. Chcete-li závodit, nejde jen o to, jaká míra realistické simulace vám vyhovuje, ale také o to, jaký druh závodů vám sedí nejlépe. A řekněme si to na rovinu, vy jistě nejste z těch nudných rádoby hráčů, co tráví hodiny nad vylaďováním hejblátek v podmenu nabídky nastavení čtvrtého šroubu u levého zadního kola. Tady přichází na řadu 4R: „Rychle", „Rozbít" a „Raketomet sem nedali, sakRa".

TŘI BRATŘI V TŘIKU

Když jsem si zvykal na ovládání Ultimate Carnage v Time Trialech, naprosto mi unikala příčina humbuku, který kolem Flatoutu tradičně je. Grafika mě za oči kdovíjak nechytla, ovládání mi připadalo takové napůl v pohodě, napůl divné a tratě přinejlepším průměrné. No a auta, to byla hrůza úplná, asi jako bych závodil v Kardanové Lhotě. S prvním závodem v kariéře se můj dojem od základu změnil.

Závodění na dráze ve tvaru osmičky s křižovatkou uprostřed patří k největším masakrů

Flatout zčásti samovolně, zčásti možná úmyslně, přišel k překrásné přezdívce: Vidlácký Bratranec Burnoutu. Sedí to přesně.



Autoři tvrdí, že na každé trati je kolem 8 tisíc zničitelných nebo pohyblivých objektů. Věřím jim

FUC

DETAILY

VYDAVATEL: EMPIRE
VÝROBCE: BUGBEAR ENT.
POČET HRÁČŮ: 1 – 4
XBOX LIVE: 8
DATUM VYDÁNÍ: 22. ČERVEN 2007

»Jestli je vám blízká představa sebrat plechovku a „šecko to rozbit, voe", pak vás Ultimate Carnage nemůže zklamat.

Duc! A teď mu je ten boost platný jako stará pneumatika

Kariéra je v podstatě rozdělena na tři části podle třídy aut, za jejichž volant (v tomto případě spíš „to kolečko vpředu") budete moci usednout. Začínáte ve vozech Derby, abyste se přes třídu Race dostali až ke Street. Třída Derby, to je jako... vrakoviště jste už asi viděli, pouze si jej představte v pohybu. Na druhou stranu, ostatní třídy na tom nejsou výrazně lépe – skutečně platí, že chcete-li se kamarádům chlubit s překrásnými nablýskanými čtyřkolými kráskami, musíte sáhnout po jiném titulu. Ovšem vzhledem k armagedonu, jaký na trati rozpoutáte, by stejně závodění s výstavními kousky nemělo smysl.

Abyste si mohli vybrat správně, každé auto má statistiky názorně převedeny do grafických ukazatelů, takže hnedle víte, jaká kára má největší odpich a jaká se nedá ovládat ani ve snu. Stejně tak uvidíte i vliv součástek, jež si můžete dokupovat v Upgrade Shopu. Nemusíte tedy vědět, k čemu jaké hejblátko slouží, abyste si tuning užili naplno. A přestože je na trati každý kůň pod kapotou dobrý, v podstatě vše záleží na vaší schopnosti zažít si ovládání, vyvážit styl hry a také bohužel na štěstí.

MUŠKA JENOM ZLATÁ

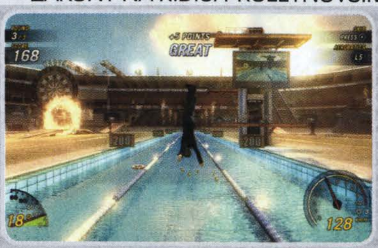
U klasických závodů, jež plní velkou část vaší kariéry v Ultimate Carnage, máte v podstatě dvě možnosti, jak je hrát. Buďto se budete držet na trati a čistou jízdou se pokusíte dorazit do cíle v čele pelotonu, nebo rozbijete, na co přijdete (nejlépe i auta soupeřů), a ztrátu doženete boostem, který za karamboly dostanete. Anebo se pokusíte najít zlatou střední cestu mezi těmito extrémy, což je úkol vskutku nelehký.

Ultimate Carnage je totiž v jedné věci neskutečně rozporuplnou hrou: na jedné straně vás při každé příležitosti přesvědčuje o tom, jak je zábavný, arkádový a pohodový, zatímco pak nemilosrdně trestá každou jezdeckou chybičku, které se dopustíte. Podobně na každém kroku láká k průzkumu okolí tratě a objevování zkratek, aby vás nespočetněkrát jen navedl do slepé uličky. Nevěříte?

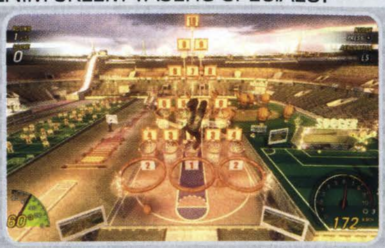
Na trati jste s jedenácti dalšími soupeři, kteří mají své propracované osobnosti (stručně popsané při loadech), skutečně ovlivňující jejich jízdu. Je tedy obvyklé, že bourají, dělají chyby, snaží se sestřelit jeden druhého (nebo vás) apod. Startovní pole se proto během závodu příliš netrhá. A teď si představte, že jen trochu přestřelíte zatáčku – než se na písčité trati vymotáte, klesnete z první trojky do trojky poslední a nezbude vám, než restartovat závod.

Aby toho nebylo málo, mezi vaší chybou a mírou „potrestání" není prakticky žádná úměra. Je vcelku běžné, že po šíleném nárazu vylétne váš řidič z vozu a vy se hned resetem vrátíte na trať, navíc s parádním boostem za ukázkovou bouračku. Zatímco když uděláte hodiny uprostřed trati, než se vymotáte, můžete jen všem okukovat zadní nárazníky. Stát se to jednou za čas, příliš by to nevadilo, nicméně záhy zjistíte, že to není žádná výjimka potvrzující pravidlo, ale spíš to pravidlo. A pocit ztraceného závodu kvůli podobné maličkosti v tomto typu hry není příliš na místě. ▶▶

HODINA FYZIKY PROCVIČTE SI FYZIKÁLNÍ ZÁKONY NA ŘIDIČI PROLÉTNUVŠÍM ČELNÍM SKLEM VAŠEHO SPECIÁLU!



BAZÉN
Aneb hra na žabku, chtělo by se dodat. Řidiče je třeba vystřelit nízko nad hladinu a „doskákat" s ním co nejdál.

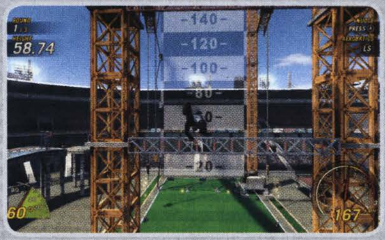


BASKETBAL
Spousta košů čeká jen na vašeho řidiče, přičemž nejvíce honorované jsou pochopitelně ty, co jsou umístěny nejvýš.

ŠIPKY
Terč je jasný, body za jeho části jsou jasně vyznačeny – pečlivě zamiřte, pořádně se nadechněte a hurá do toho!

BOWLING
S kuželkami to není tak snadné, jak by se mohlo zdát. Střelu si musíte pečlivě naplánovat a dát do ní hodně síly, jinak moc nezaskórujete.

BASEBALL
Je to snadné – skoro. Trefte řidičem hvězdičku na baseballové pálce, vyhněte se rukavicím a homerun je váš.



SKOK VYSOKÝ
Jednodušší už to být nemůže, stačí jen dostat svého řidiče na co nejvyšší značku na plotu. Připravit, pozor, pal!

KUDY TUDY CESTIČKA

Podobně je na tom zmiňovaný průzkum okolí trati, ke kterému vás pobízí i hra sama formou tipů – obvykle spíše spláčete nad výdělkem, na rozdíl třeba od série Need for Speed, kde zvládnutí zkratek bylo výraznou pomocí k cestě za vítězstvím. V Ultimate Carnage naopak celá řada jasných zkratek končí v betonové zdi a na podobných překážkách – a to není ta správná cesta.

Na druhé straně závodění není to, o co by ve Flatout šlo v první řadě, jakkoli to může znít podivně. Počet vozů na trati byl zvýšen na dvanáct, což samo o sobě není zase tak wau-věc. Ale teď si představte, že na rozmetání těch osmi tisíc věcí po trati je o čtyři auta víc než minule. Wau? No jasně! Ultimate Carnage je skutečně maximální masakr, kde často přes všechen ten sajrajt na trati ani na závodění nevidíte. Jak řekl Obelix: „Jakej les? Vždyť je to tu samej blbej strom!"

Díky obdivuhodnému množství předmětů poletujících po trati (a zasekávajících se na vozidlech) a spoustě efektů prachu, vodní tříště a dalších věcí dokonce i zapomenete na to, že grafika nového Flatoutu na tom není tak, jak byste na Xboxu 360 mohli očekávat. Jistě, dohled je více než slušný a celkově je na tom grafika tak, že PC hráči (a hračičkové, co si myslí, že Wii) budou jen lačně slintat, ale... už teď jsou na Xkrabici hezčí věci.

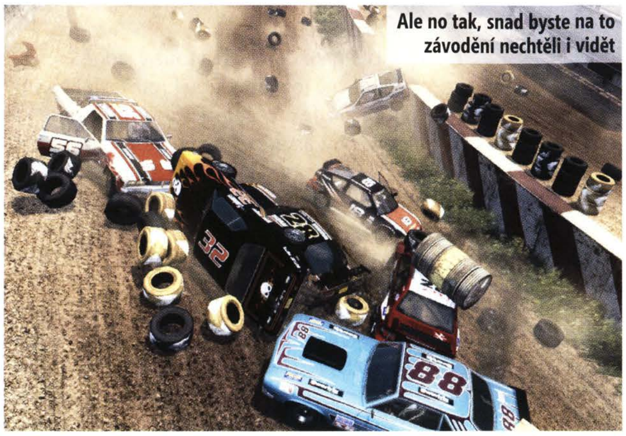
> »Soupeři bourají, dělají chyby, snaží se sestřelit jeden druhého.

AKCE, JEDEME!

Nakonec ale nezbývá než se smířit s tím, že Flatout je tak trochu jiná závodní hra. Nedává vám do rukou fantastická auta předních světových značek, nenechá vás závodit na nejpopulárnějších světových okruzích, neohromí vás realistickou fyzikou nebo naopak dech beroucím efektem arkádovosti. Raději vás posadí do vraku a pustí vás na trať plnou rozbitelných věcí – třeba to přežijete. Herní fyzika vesměs funguje dobře, ačkoli si místy pomáhá poněkud podivnými zákony. I to jí ale v rámci hratelnosti rádi odpustíte.

Pokud byste měli všeho toho závodění, ničení a podobného automobilového šílenství (Kdo to kdy viděl, aby se závodilo na trati ve tvaru osmičky s křižovatkou vprostřed?) dost, vždy je tu odreagování v kaskadérských minihrách (blíže hledejte v boxíku). Nakonec vám tedy nezbude nic jiného, než se zamyslet nad tím, zda je Flatout právě pro vás. Pipláte si auto v garáži? Rádi sledujete komentář spolujezdce, protože jinak byste daleko nedojeli? Leze vám venkov krkem? Pak si zahrajte Forzu nebo si počkejte na Need for Speed, respektive se pusťte do DiRT či Burnoutu. Jestli je vám blízka představa sebrat první plechovku, co vám přijde pod ruce, a „šecko to rozbit, voe", pak vás Flatout Ultimate Carnage nemůže zklamat. (Jen možná občas rozbijete ovladač, když vás potrápí herní fyzika.)

To je jedno, že nejste první – on to beztak brzo narve do stromu



Ale no tak, snad byste na to závodění nechtěli i vidět

XBOX 360 VERDIKT

FUC

- ✓ Grafika
- ✓ Neskutečná řežba
- ✓ Kvanta věcí k rozbití
- ✓ Akční hratelnost s divokými nápady
- ✗ Grafika, hrajete-li sami
- ✗ Nefér trestání za jezdecké chyby
- ✗ Poněkud... zablácená hra (ačkoli to může být plus)

HODNOCENÍ

UPŘÍMNĚ, ČÁST VYSOKÝCH ZNÁMEK, JAKÉ ULTIMATE CARNAGE SKLÍZÍ, JE ZAPŘÍČINĚNA TÍM, ŽE JE TO PROSTĚ FLATOUT. POKUD VÁS TENHLE STYL NEBERE, HODNOCENÍ JE ADEKVÁTNÍ – JESTLI ALE PŘI ŘÍZENÍ ŽVÝKÁTE STÉBLO TRÁVY, PŘIČTĚTE SI TŘEBA CELÝ JEDEN BOD.

7.3

Jump in.
XBOX 360

Raději nemočte na skálu

OVERLORD

DETAILY

VYDAVATEL: CODEMASTERS
VÝROBCE: TRIUMPH STUDIOS
POČET HRÁČŮ: 1-2
XBOX LIVE: 1-2
V PRODEJI: OD 2.ČERVENCE

Overlord

Jsem všehopán temnoty a teď vám lidičkové teprve ukážu, co znamená opravdové zlo!

AUTOR: Michal Jonáš

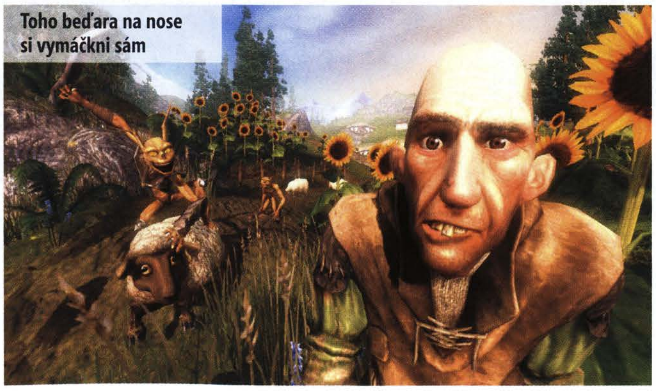
KDYSI JSEM BÝVAL nejmocnější z mocných a nejtemnější z temných. Po celém světě jsem rozséval nicotu a zkázu. Jenže, ó bože strachu a zloby, ti prohnaní smrtelníci mě přelstili a zakleli do hrobu, z něhož jsem se probudil jen díky svým věrným nohsledům. Mé impérium i temná věž je v troskách! Nic mě nezastaví před strašlivou pomstou a všichni smrtelní rázem okusí můj hněv. Jsem Overlord, pán všeho zla a absolutní vládce zkázy!

Nyní mám před sebou spoustu práce. Musím za každou cenu znovu vybudovat svůj příbytek, svoji věž, kde postavím novou základnu a tréninkové komnaty pro věrné služebníky. Ó ano, málem bych na své skřetí patolízaly zapomněl. Jen díky nim jsem znovuzrozený. Bez nich bych byl bezbranný. Sice se dokážu ohánět svojí obří lochaberskou sekerou, ale kvůli ztuhlosti již nic jiného nedokážu. Všechno zařizuje moje partička roztomilých skřetíků, kteří pro mě kdykoli položí své nanicovaté životy.

Teď po probuzení kolem mě hopká pouze banda nejvíce pěti permoníků, kteří se hodí jen na lehčí práce, jako je plundrování obydlí, zabíjení živých (ne)tvorů a odklízení překážek. Jenže až se mi vrátí má bývalá síla, budu mít kolem sebe obří armádu až padesáti slouhů najednou. A kdykoli si vyrobím nové! Skřítci nejsou všichni stejní, ale mé ošklivé děti zmaru nabývají čtyř různých rodů. Rasu snadno poznám podle barvy jejich kůže, a tak hned vím, na co se ti tupci nejlépe hodí (viz okolní boxík). Skřeti se rodí ze zvláštních bran rozesetých po celém světě, ale opravdu mě štve, že když nutně potřebuji určité pracanty, musím se při svém demoličním putování znovu vracet zpět, protože dále již žádné brány nenaleznu.

Občas mám také trošku problém s orientací, protože jednou páčkou přímo ovládám pohyb mých slizkých vojáků a druhou zase svoje kroky. Volné natáčení pohledu pak vyžaduje ještě další tlačítko, což není zrovna dvakrát pohodlné. I přes to, že kromě útoku již vůbec nic neumím, mé vojsko posluhů mě dokonale chrání a jeho řízení je dostatečně rychlé a intuitivní. Základem je vlastně dobré rozhodování, kterou rasu použiji na překonání všech úkolů ve hře, protože není nic horšího, když díky neuváženému rozkazu pošlu rázem celou skupinu mých skřetů na popravu, protože jsem si popletl jejich barvy.

Vždy jsem tvrdil, že páchat zlo je velká legrace, a tady to platí dvojnásob. Všechno to ničení a zabíjení vinných i nevinných beru s nadhledem a často se při svém putování hodně nasměji, protože co provádí skřítci na mé rozkazy, často nemá daleko k totální bláznivině. O tom, že při plundrování dýňové farmy jednoho nebožáka si mé děti z této nechutné práce nakonec udělaly malý karneval, již asi víte. Přece jen, abyste si po dobytí celého okolí nasadili vyříznutou dýni na hlavu a ještě křepčili po spáleništi, není normální. Ovšem co skřetíci provádějí na ovcích před tím, než je podříznou, by s prominutím rozesmálo i pacienta s ustřeleným ksichtem.



Toho beďara na nose si vymáčkni sám

BAREVNÁ HUDBA ZMARU A ZKÁZY

Hnědý skřet – nádeník
Základní a nejméně inteligentní pomocník, který je již od začátku svému pánu k dispozici. Hodí se na vlny živého masa pro souboje s nepřáteli a nebo pro odklízení překážek na cestě. Často nádeničí také jako obsluha zbraní a strojů.

Červený skřet – pyroman
Přesně v duchu své barvy pracuje tento patolízal jako hasič i žhář v jedné osobě. Tato rasa je jako jediná imunní vůči ohni a vysokým teplotám. Stejně tak dokáže účinně útočit na nepřátele rozžhavenými koulemi.

Modrý skřet – potápka
Kromě něho ostatní rasy neumí vůbec plavat a vody se bojí jako upír pěkně utřeného česneku. Modří už vědí, a tak se modrý skřítek vody nebojí a dokáže se i potápět, což se ve hře občas jistě šikne. Navíc pracuje v roli zdravotního odřadu, protože disponuje léčivými silami.

Zelený skřet – špiónek
Právě tyto pomocníky využijete pro tiché útoky s momentem překvapení ze zálohy, protože dokáží být skoro neviditelní. V přímém boji ale nemají žádnou šanci. Jako jediná rasa jsou zcela imunní vůči jedům a otravám.

Proto je mé jinak temné putování za pomstou na lidském rodu vlastně pěkná bžunda, protože se ve zdejším světě nic nebere moc vážně. Škoda jen, že nemůžu pořádně rozsekat i mé služebníky, protože jejich tupost občas nebere konce a bez obojku se nedojdou sami ani... však vy víte co. Ale nechme to být, protože bez těch troubů bych toho sám moc nedokázal. A navíc je na tom lidském světě tak krásně. Všechno kvete a pučí, obloha září modří jak to nejčistší moře a krajinka nemá daleko k nějaké pohádkové říši. Tedy alespoň do té doby, než se tam objevím já a mí společníci. Možná mám po těch letech v chladné hlíně asi šedý zákal, ale dohlednost není nijak veliká a často je vidět místo horizontu v dáli klasická mlha, která zabraňuje delšímu výhledu do světa.

Když mě můj úděl pomsty začne nudit, není nic snazšího, než si pozvat dalšího přítele a plundrovat svět v kooperaci. To dá přece rozum, protože rodinku tvoří taky máma a táta, ne? Tak nevím, proč bych měl fungovat jako skřetí svobodná matka, když mi s tím může kolega píchnout. A kdyby to byl měkota, klidně se budu v tom ničení trošku mírnit a konat jen nutné zlo. Nemusím být totiž nutně nejstrašnější na světě, ale klidně i tak trošku lidumil. Podle toho mě pak budou brát i ostatní, přece jsem se sakra nenarodil, abych lidem ještě okopával zahrádku!

A nebo si to klidně na férovku rozdám proti dalšímu živému temnému pánovi, který by chtěl šlapat na mých makovicích. To se pak ukáže, kdo dokáže lépe řídit svoji barevnou armádu skřetích pomocníků. Moje samostatné putování je ovšem i díky častým bojům s mnoha různými netvory a potvorami někdy sice trošku stereotypní a po hříchu lineární záležitost, ale solidní zábava se tu přesto najde. Navíc postupně objevuji opravdu úchylné zbraňové systémy, které samozřejmě ovládají mí patolízalové.

Všudypřítomným a vlastně mým jediným povoláním je promyšlené nasazování a výběr správného „modelu" skřítků, protože každá rasa se hodí na něco jiného. Hádanky a překážky na cestě nepatří mezi těžké úlohy, takže celé dobrodružství nezabere více než deset, maximálně patnáct hodin. Znovu se asi na zlo hraje dost těžko, ale ještě jsem přece mluvil i o hře pro více zlých velitelů. Jako váš pán tak můžu na své černé svědomí klidně prohlásit, že Overlord přináší do herního portfolia Xboxu 360 čerstvý vítr, když nic podobného tato konzole ještě nepředvedla. Ovšem ne každého to bude bavit na temné straně síly, ať už díky mírně stereotypní náplni, nebo jedinému prvku hratelnosti, což je vlastně jen řízení a používání svých sluhů. S přimhouřením mého ohnivého oka ale hru podobně smýšlejícím jedincům určitě doporučím.

»Nevím, proč bych měl fungovat jako skřetí svobodná matka, když mi s tím může kolega píchnout.

Všechny jsem sežral a tebe také sežeru!

Tak to jsem prosím já, Overlord osobně

Takhle se u nás chlastá pivo

XBOX 360 **VERDIKT**

OVERLORD

- ✓ Jednoduché ovládání skřítků
- ✓ Všudypřítomný humor a nadsázka
- ✓ Masivní souboje s netvory
- ✗ Hlavní hrdina sám nic neumí
- ✗ Bez skřítků nic nenaděláte
- ✗ Lineární úrovně s lehkými puzzly

HODNOCENÍ
HRA NA PÁNA VŠEHO ZLA NENÍ ŠPATNÁ, ALE ZDÁ SE, ŽE MU DOBRO HÁZÍ AŽ MOC KLACKŮ POD NOHY.

7.4

HOUR OF VICTORY

DETAILY

VYDAVATEL: MIDWAY
VÝROBCE: N-FUSION
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: 2-12 (DTM, TEAM DTM, DEVASTATION)
V PRODEJI: OD 25. ČERVNA

Hour of Victory

Pokud je někdo první, musí být zaručeně i ten poslední

AUTOR: Kamil Gric

BYLI TŘI a byli stejně nerozluční jako kluci z Poláčkova bestselleru. Neušli bez sebe krok, znali svá tajemství, spojovalo je silné pouto – touha přežít a vrátit se zpět domů. Ross, člen speciálního komanda, Bull, odstřelovač klid'as, a Taggart, připravený vydat se na veškeré speciální operace, v nichž jde o páčení zámku a pomalé plížení se. Tři kluci, co spolu chodívali, dorazili na Xbox 360.

A dorazili v doposud nejslabší z exkluzivních her, což není lichotivé prvenství. Pokud jste stejně jako my měli problém nadchnout se pro demo Hour of Victory, plná verze hry na tomto pocitu nic nezmění. To špatné, co bylo ze hry cítit na sto honů, zůstalo. Nejde jen o stupidní název, svou roli hrála navenek nezáživná prezentace a v neposlední řadě vizuální zpracování, které nejen z obrázků, ale i z hratelné demoverze dýchalo zastaralostí. Vše je zde (a ať se na mě páni vývojáři nezlobí, alespoň název změnit mohli – pozn. editora).

Nebudeme zabíhat do detailů, vždyť tu obehranou písničku o střílečkách z druhé světové války znáte. Důležité je, že jinak okopírovaný herní princip zde doznal určitých změn a „zlepšováků". Mnohé z nich však skutečnou tvář hry ovlivňují málo nebo dokonce vůbec. Tvůrci dobře prozkoumali konkurenci na poli válečných stříleček, a tak nás Hour of Victory zavádí do několika doposud neviděných lokací. Žádná z nich však neexceluje – a třeba takové Berlínské finále postrádá i nejmenší špetku náboje a spádu.

Neuvážené sliby tvůrců zašly ještě dál. Hour of Victory mělo pozměnit prožitek ze hry ztvárněním tří hratelných postav, které se střídají nejen mezi jednotlivými misemi, ale i v jejich průběhu. Bohužel i zde hra selhává. Přestože je avizovaná novinka přítomna a jednotliví hrdinové volí odlišnou cestu úrovní (vždy adekvátní jejich specializaci), vsuvka v kůži jednoho či druhého z nich se omezuje na krátkou sekvenci v podobě proběhnutí dvěma místnostmi nebo kratším koridorem. Vše je uspěchané a rychlý spád událostí rozhodně nevytváří efekt „nenecháme hráče vydechnout", jehož chtěli tvůrci bezesporu dosáhnout. Naopak, nebudete mít ani zdaleka dostatek času zvyknout si na odlišné tempo/způsob boje, a už jste hrou vláčeni jinam.

Podobně lajdáckým přístupem nelze vzbudit pocity intenzivnějšího, nebo dokonce filmového zážitku. K tomu však schází i další drobnosti v čele s prezentací hry či přítomností emocí, z nichž válečné hry v posledních letech tak okatě těží. Nemůžu říct křivého slova proti rozhodnutí umístit cutscény výhradně před začátek mise. Jak ale ukázali Brothers in Arms (nebo jak už v traileru prezentuje jejich připravované pokračování), pro vtažení do děje je třeba více invence. Pocit sounáležitosti ►►

Multiplayer je překvapivě hlavní devizou, když podporuje hru až 12 hráčů a klasické módy (Deatmatch, Team Deatmatch, Devastation) vám umožní vyzkoušet si na sedmičce překvapivě zajímavých map.

Mám rád vůni ranní bitvy

Hezky popořadě, na každého se dostane

ÚTĚK Z HRADU FESTENBURG

Jak již bylo řečeno v samotné recenzi, Hour of Victory přináší hned několik doposud neviděných scenérií. Přestože hra začíná v severní Africe, poměrně rychle se přesune do hradu Festenburg, vysokohorského opevnění nacistických pohlavárů.

FESTENBURG: Přestože se jistá míra inspirace Return to Castle Wolfenstein najde, splňuje hrad Festenburg kritéria pro to, aby byl nazván nejpovedenější misí hry. Výjezd lanovkou na vrchol je působivý, stejně jako zasněžené pláně všude okolo.

PÁD BERLÍNA: Co mělo být velkolepým finále, zůstalo prázdné a pusté. Boj v ulicích města Berlín je i díky nedostatkům spolubojovníků na vaší straně málo působivý a dramatický. Skoro jako kdybyste na Xbox Live narazili na hru, v níž jste na mapě pro šestnáct hráčů tři.

»Hour of Victory je po stránce emocí vyprahlé jako poušť, na níž těžko najdete i sebemenší oázu.

se spolubojovníky, strach o jejich životy, emoce zármutku i okamžitého štěstí. Hour of Victory je po této stránce vyprahlé jako poušť, na níž pro vás bude problém najít i sebemenší oázu.

Naštěstí i ta se na chvíli zjeví v podobě dvojice misí, v nichž není hráči umožněno volit mezi jednotlivými hrdiny. Ten je zde pevně stanoven – a paradoxně to prospívá hratelnosti natolik, že tyto mise kvalitou převyšují ostatní. Jednu z nich lze nejlépe charakterizovat přívlastkem stealth. Plížení se ve stínech v kůži Taggarta nejenže představuje výzvu, ale je do jisté míry zábavné, zejména v kontrastu s plytkými chvilkami, které jí předchází. Mise za sniperské eso Bulla sice z tempa polevuje, zejména díky nezvládnutému konceptu střelby s odstřelovací puškou, stále to však stačí na příjemný nadprůměr. Samozřejmě pouze v konkurenci ostatních misí z Hour of Victory.

Skoro se zdá, jako bych na hře nenašel žádná pozitiva. Do jisté míry se to dá říct. Čas od času Hour of Victory zaujme decentními okamžiky a situacemi, ale co pozitivního tvůrci v jedné chvíli vybudují, za pár minut stereotypním level designem snadno zboří. Skoro bych byl rád alespoň za nadprůměrné technologické zpracování, to proto, abych se měl při procházení hrou čím zabavit. Žel bohu, i to chybí. Unreal Engine 3 zůstal pramálo využit, a třebaže jsou animace a modely postav solidní, celkový dojem nezachrání.

Vytýkání chyb není jen hnidopišstvím recenzenta – pozorný hráč nedostatky nehledá, ony si najdou jeho!

Na mysli pak vyvstává řada otázek. Proč není jednotkám umožněno vykopnout dveře či nějakým způsobem vypáčit zámek? Proč se nepřátelé zásadně kryjí za objekty, které jsou příliš malé, a lze je tak snadno a rychle poslat na věčnost? Proč není v multiplayeru možné využívat granát a ostatní vybavení ano? Kvůli vybalancování jeho hratelnosti? Pokud něco nefunguje tak, jak má, není přece řešením to ze hry odstranit?!

Nemůžu jinak než být stručný a maximálně výstižný. Hour of Victory není hrou, která by si zasloužila vaše peníze. Pokud vám však spadne do klína a nemáte s partou kamarádů co dělat, multiplayerem se na pár hodin zabavíte. Kampaň, na tu raději předem zapomeňte.

XBOX 360 VERDIKT

- ✓ Dvojice misí s pevně stanovenými hrdiny
- ✓ Na poměry hry nadprůměrný multiplayer
- ✗ Nepovedená implementace trojice hrdinů
- ✗ Dlouhé nahrávací časy
- ✗ Nulová prezentace
- ✗ Unreal Engine 3 zůstal nevyužit

HODNOCENÍ

NEJHORŠÍ Z EXKLUZIVNÍCH HER PRO XBOX 360, TŘEBAŽE SE POD KAPOTOU SKRÝVÁ UNREAL ENGINE 3 A NA MÍSTĚ SPOLUJEZDCE O KVALITU PEČUJE MIDWAY. HOUR OF VICTORY JE ŠLÁPNUTÍM VEDLE.

3.9

HOV

FF:ROTSS

DETAILY

VYDAVATEL: MICROSOFT
VÝROBCE: K2 LLC
POČET HRÁČŮ: 1–4
XBOX LIVE: ANO
V PRODEJI: OD 29. ČERVNA

Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer

Chtěli byste také dostat fantastickou čtyřku ze surfování?

AUTOR: Michal Jonáš

ANI DRUHÝ DÍL béčkového filmu podle komiksové předlohy z líhně Marvelu nezůstal ochuzen o další béčkovou hru. Čtyřka nepřemožitelných dobrodruhů s fantastickými schopnostmi, před kterými stojí na hanbě Spiderman i Superman, musí opět zachránit svět. Tentokrát před stříbrným surfařem, velmi podobným druhému Terminátoru. I když všech šest úrovní vychází z lokací filmové předlohy, žádné střípky přímo z filmu zde neuvidíte, pokud tedy nepočítáme bonusovou nabídku trailerů, artworků, nových kostýmů a komiksových obalů. Tyto drobnosti se odemykají za sběr skrytých ikonek, jež jsou rozházené po zdejším světě.

Každý z hrdinného kvarteta disponuje jednou unikátní schopností (viz. boxík), přičemž hra právě staví na používání těchto dovedností ve správný čas a na správném místě. Všichni umí dva různě účinné útoky, výskok i kryt. Daleko víc pozornost upoutají tzv. super síly, což jsou extra zničující ataky, kterých má každá postava v rukávu rovnou několik. Stejně jako údery ve spolupráci jedné dvojice je však nelze opakovat donekonečna, protože jejich použitím ubývá energie. Nicméně po chvíli se samovolně opět doplní.

Kromě základních útoků, super silných ataků a kombinačních akcí nechybí ani velká řádka bojových komb, opět pro každého unikátních. Ovšem díky těmto čtyřem různým typům výpadů se stává orientace v ovládání docela chaotická a často si popletete tlačítka jednotlivých útoků. Nicméně to nic nemění na skutečnosti, že takovéto akce jsou zdrcující, ale vyžadují v zápalu boje dobrý prstoklad, protože o souboje zde jde především. Kromě několika nanicovatých hádanek Fantastická čtyřka prakticky stále bojuje s komiksovými nepřáteli, kteří ale naženou strach snad jen batoleti.

Mimo hord standardních lebkounů, rtuťovitých mužíčků a další verbeže, kterou zničíte jedním větším fouknutím, si to rozdáte i s tužšími bossy. Recept na jejich eliminaci není zprvu zcela jasný, takže tyto souboje zaberou již o hodně delší čas. Nicméně naši hrdinové nemůžou nikdy umřít. Když jim dojde „šťáva", pouze se chvíli svíjí na zemi a za okamžik opět vyletí jak čertík z krabičky. Navíc se můžete kdykoli rychle přepnout do jakékoli postavy.

Potěší pěkně zničitelné prostředí, ale zase na druhou stranu je zcela standardního vzhledu a patří do šedého průměru, ostatně jako celá hra. A to hlavně díky velmi nudné náplni bez špetky zpestření, kdy jeden souboj střídá druhý. Navíc tvůrci dost podvádí a v rámci jedné úrovně nestydatě kopírují části okolí, takže máte pocit, že chodíte stále dokola. Bojové pasáže sice rozdělují letecké dny, kdy ovládáte ohňový let Johnyho Storma, ale ty jsou zbytečně zdlouhavé a neskutečně nudné.

Malou náplastí je kooperace až pro čtyři hráče, kdy každý ovládá jednu postavu. Jenže si takto zahrajete pouze offline. Hra přes internet zde zcela absentuje. Ani na podruhé tak Fantastická čtyřka ve virtuální podobě rozhodně fantasticky nezaujme. Snad jen naprosto poblouzněné filmové fanoušky, kteří bez svých nadpřirozených hrdinů ani neusnou.

POTLESK PRO NAŠE HRDINY!

MR. FANTASTIC ALIAS REED RICHARDS
Velitel celého týmu získal své nadpřirozené schopnosti (stejně, jako zbytek týmu) po radiační bouři, která mu upravila jeho DNA. Díky tomu dokáže natahovat a smršťovat libovolnou část svého těla.

THE THING ALIAS BEN GRIMM
Nejvýraznější člen týmu disponuje téměř nerozbitnou a ultra pevnou tělesnou schránkou ze speciální horniny. Je prakticky nezranitelný a svými kamennými prackami rozdává velmi silné údery.

INVISIBLE WOMAN ALIAS SUE STORM
Reedova snoubenka jako jediná žena v týmu ovládá umění telepatie a telekineze. Kromě neviditelnosti může myšlenkami řídit různé stroje, ale také přenášet předměty, nebo své kolegy.

HUMAN TORCH ALIAS JOHNY STORM
Mladší bratr Sue je vynikající pilot a kosmonaut. Velká dávka kosmického záření mu umožnila své tělo proměňovat v hořící pochodeň. Oheň mu také dovoluje létat, protože ho pohání jako proudový motor.

XBOX 360 VERDIKT

FF:ROTSS

- ✓ Zničitelné prostředí
- ✓ Spolupráce mezi hrdiny
- ✓ Kooperativní multiplayer
- ✗ Souboje a dál již nic
- ✗ Nudné a opakující se lokace
- ✗ Chybí online podpora

HODNOCENÍ

UNIKÁTNÍ SCHOPNOSTI ČTVERA HRDINŮ NEDOKÁŽÍ ANI PO DRUHÉ VYVÁŽIT NA RYCHLO SPÍCHNUTOU HRU, KTERÁ ZAČNE JIŽ PO CHVÍLI NEPŘÍJEMNĚ NUDIT. ZKRÁTKA DALŠÍ MULTIPLATFORMOVÁ RYCHLOKVAŠKA.

4.9

PROJECT SYLPHEED

DETAILY

VÝVOJÁŘ: SQUARE ENIX
DISTRIBUTOR: MICROSOFT
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: NE
V PRODEJI: OD 29.ČERVNA

POUZE NA XBOX 360

Project Sylpheed

Podobných vesmírných křižníků si užijete tucty

I ty se můžeš stát epileptikem!

AUTOR: Karel Kališ

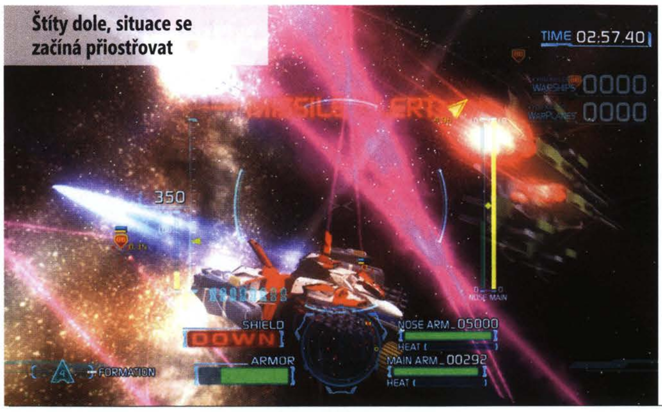
VESMÍR, PRO NĚKOHO nekonečně nudný černý prostor plný roztodivných kosmických těles a pekelné zimy (dá se vlastně o zimě tvrdit, že je pekelná?), kde se tou nejvíc vzrušující událostí stává výbuch nějakého slunce jednou za milion let a těsné minutí komety s planetou ve vzdálenosti asi sto tisíc kilometrů. Zívačka. Jenže pak si vesmír vezmou do parády japonští vývojáři ze Square Enix a rázem se z něj stává místo, oproti kterému je návštěva rozbouřené sopky nedělní rodinnou procházkou rozkvetlým parkem. Project Sylpheed se stává novogeneračním nástupcem stařičké vesmírné střílečky Silpheed, od které se v mnoha aspektech diametrálně liší, ale zároveň nese společného ducha zběsilých arkádovek.

Je rok 2632, lidstvo létá do vesmíru stejně běžně, jako my jezdíme hromadnou dopravou. Obydlování nových planet dávno přesáhlo hranice domovské sluneční soustavy. Ovšem kolonizovaným sektorům už začíná být náruč matičky Země těsná a hodlají se osamostatnit. A stejně jako ve většině případů v historii to znamená konflikt, který rozhodně ovlivní spoustu lidských osudů. Nás specificky zajímají tři – Katana Faraway, Ellen Bernstein a Margras Mason. Kdysi bývalí přátelé, nyní protivníci stojící na opačných stranách barikády.

Výstavní klišé, ale machři ze Square Enix jej zpříjemnili vydařenými animovanými sekvencemi a atmosférickou rádiovou komunikací v průběhu samotné akce. A zběsilá akce, to je hlavní chod Project Sylpheed. Stačí pár minut v kokpitu vesmírné stíhačky v první misi a máte jasno. Sylpheed je neskutečně zběsilá, strhující a naprosto dech beroucí střílečka, ze které až přechází zrak. Během pár sekund zaplní obrazovku stopy za stíhačkami (modré za přátelskými, červené na nepřátelskými), které se do sebe proplétají jako barevné stuhy, do toho kouřové stopy za raketami (těch se ve stylu řádné japonské řežby dají zároveň vypálit desítky), svištící laserové paprsky, obří výboje kapitálních lodí... Ne, vesmír v Sylpheed rozhodně není nudné místo. Chaotické? To rozhodně. Ale pokud se dokážete v tomto klasickém japonském megalomanském grafickém guláši orientovat, užijete si opravdu skvostné představení. A zábavné.

Stačí si projít tutoriál a zjistíte, že i když se hra na první pohled tváří jako povrchní střílečka, ukrývá poměrně solidní a nápaditý systém vyrovnávající se klasickým vesmírným simulátorům typu Freespace či třeba Tie Fighter. Můžete zadávat jednoduché příkazy svým wingmanům, provádět úhybné manévry, sestřelovat jednotlivé systémy obřích křižníků atd. Pokud máte zkušenosti s podobnou hrou, vejde vám Sylpheed okamžitě do krve. Jen si musíte zvyknout na daleko brutálnější tempo. Bohužel hru sestřeluje hned několik zásadních nedostatků. Za prvé se jedná o místy opravdu přepálenou obtížnost, kdy občas máte opravdu chuť hodit ovladač proti zdi. Svůj díl viny na tom nesou i občasné brutální časové limity. Inteligence vašich spolubojovníků rozhodně neoslní a občas to neustálé sestřelování desítek protivníků prostě začne lézt na nervy. Posledním hřebíčkem do rakve se stává nulová podpora Xbox Live. Nenajdete tu ani multiplayerové hraní, ani si nemůžete poměřit svoje bodové ohodnocení za splněné mise online. Záleží tedy jen na vás, zda klady převáží zápory, či naopak. Project Sylpheed totiž jinak rozhodně není špatná hra. Jen není pro každého.

Štíty dole, situace se začíná přiostřovat



Square Enix sice jsou experti na RPG, ale dokáží stvořit i kvalitní střílečku, kromě Sylpheed je toho dokladem i postarší Einhänder.

XBOX 360 **VERDIKT**

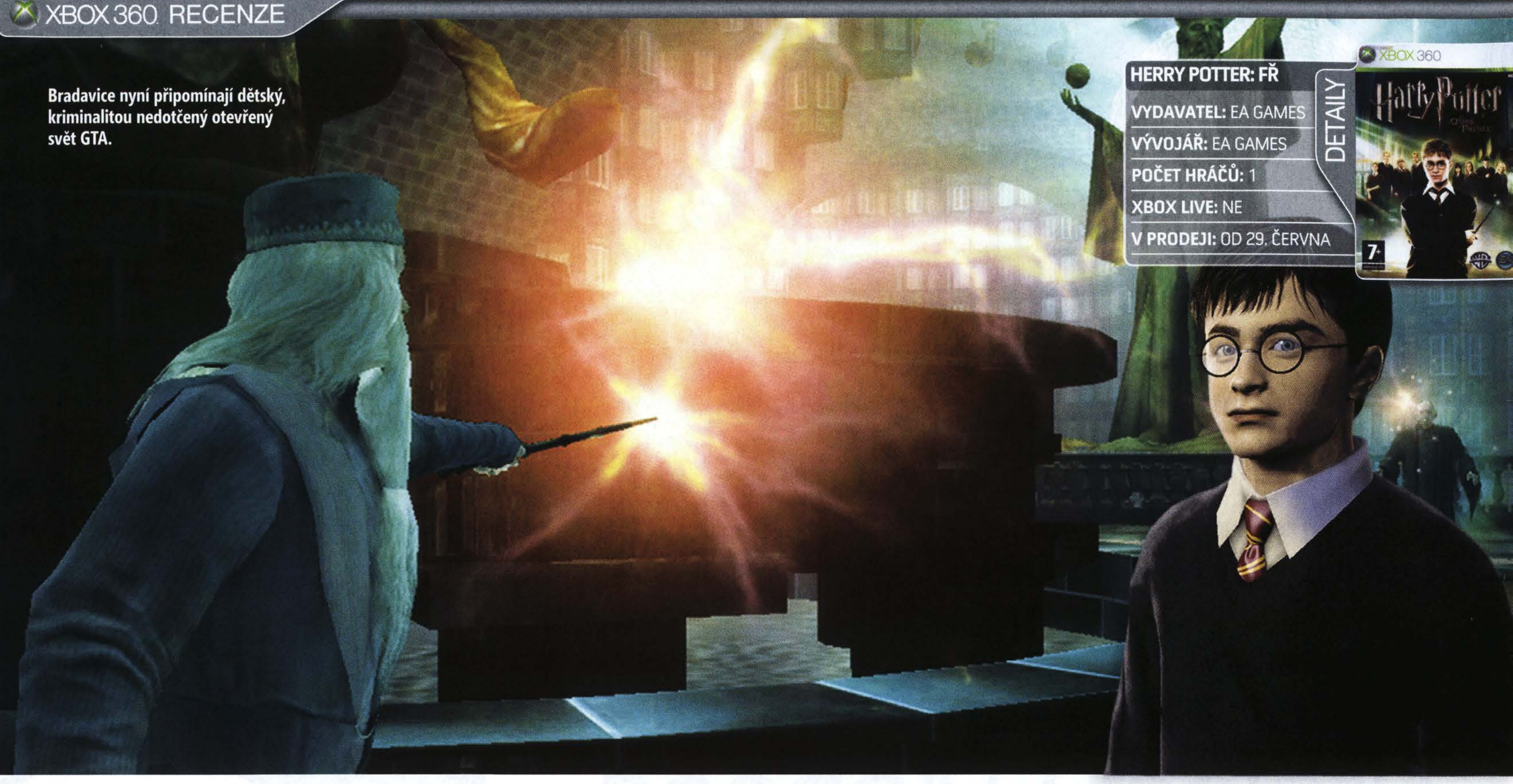
- ✓ Hezké animace
- ✓ Divoká akce
- ✓ Výborné ovládání
- ✗ Chybí multiplayer
- ✗ Vysoká obtížnost
- ✗ Barevný chaos

HODNOCENÍ

ZBĚSILÁ JAPONSKÁ VESMÍRNÁ STŘÍLEČKA, KTERÁ OPRAVDU DOKÁŽE VYRAZIT DECH. BOHUŽEL ABSENCE MULTIPLAYERU A BRUTÁLNÍ OBTÍŽNOST SRÁŽEJÍ HODNOCENÍ DOLŮ.

7.2

PS



Bradavice nyní připomínají dětský, kriminalitou nedotčený otevřený svět GTA.

HERRY POTTER: FŘ
VYDAVATEL: EA GAMES
VÝVOJÁŘ: EA GAMES
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: NE
V PRODEJI: OD 29. ČERVNA

DETAILY

Harry Potter a Fénixův řád

Jako obvykle přichází s novým Harryho filmem nová hra. Jako obvykle je na co se těšit... Pokud vám ještě nebylo 15

AUTOR: Martin Boček

KDYŽ J. K. ROWLINGOVÁ napsala prvního Harryho Pottera, vytvořila knihu, kterou v prodejnosti předčí pouze Bible. Harry a jeho přátelé zatím byli přeloženi do 63 jazyků a jejich knih se prodalo přes 325 miliónů. Tahle sláva s sebou samozřejmě přinesla i filmy... A počítačové hry.

Nyní se do kin chystá v pořadí již pátý film – a s ním samozřejmě i pátá hra. Pokud jste hráli předchozí Harryho tituly, můžete rovnou zapomenout na vše, co jste o nich věděli. Fénixův řád totiž přichází se zcela novým konceptem. Bradavice nyní připomínají dětský, kriminalitou nedotčený otevřený svět GTA – můžete jít, kam chcete, a dělat si (téměř), co chcete. Herní svět vám nabízí obrovskou volnost a téměř neomezené možnosti.

Dojem z otevřeného prostředí Bradavic umocňuje možnost interakce s většinou předmětů ve hře. Spoustu věcí jde rozbít či posunout... Ovšem někdy je problém poznat, který předmět interaktivní je a který naopak není; což je nepříjemné, pokud se hru pokoušíte dohrát na 100 %. Prakticky totéž platí pro obrazy. Ty ve hře – stejně jako v knihách – žijí vlastním životem ve vlastním světě a čas od času vám pomohou tím, že za svým rámem odkryjí nějakou z tajných místností. Opět však platí, že obrazů je přehršel a tajemství jen pár.

Po několika hodinách hraní zjistíte, že tvůrci Harryho co do kreativity nedosahují kvalit Rockstarů. Postupně vás přestane bavit stále jen opravovat rozbité věci, čistit špinavé koberce, zapalovat zhaslé pochodně... Co z toho, že čas od času objevíte nový bonus? Jistě, otevřený svět kouzel a magie je zábavný – ale jen po omezenou dobu.

Velké plus Fénixova řádu představuje výrazné přiblížení se filmu a knize. Bradavice vypadají monumentálně, kouzla kouzelně... A vše na vás dýchá úžasnou atmosférou, takže chvílemi máte pocit, že již jen nehrajete, ale skutečně pobíháte po slavné škole čar a kouzel. Na chodbách potkáváte nejen známé postavy, ale také desítky neznámých studentů. A s každým z nich si lze promluvit, každý z nich vám má co říct. To vše kompletně česky, což i vzhledem k dobré kvalitě překladu potěší.

Skvělým nápadem je magický Pobertův plánek Bradavic, který vám jasně a přehledně ukáže, kde jste a kam jdete či jít můžete. Celá škola je totiž jednou velkou změtí schodišť, místností, chodeb, mostků, tajných průchodů a zkratek – a bez mapy byste se v ní okamžitě ztratili. Potěší i „stopy", které vám názorně ukazují cestu k cíli. Bohužel pokud poběžíte, budete se pohybovat rychleji, než se stopy na zemi stíhají objevovat.

Bohužel není všechno zlato, co se třpytí, a také Fénixův řád má své mouchy. Grafika na první pohled vypadá výborně, ale postavy jsou v pohybu prkenné, často navíc připomínají spíše loutky než běžný lid. Framerate také není vždy uspokojivý a hra se často škube a seká, především při kouzlení. Podobně svévolná je i AI: Harry se místy chová podivně a ignoruje hráčovy příkazy. Že trocha neposlušnosti neuškodí? Proč ne. Tvůrci byli i tentokrát neposlušní a opustili cestu předchozích dílů. Nezvolili špatně, přesto je Harry Potter a Fénixův Řád skvělá hra pro všechny mladší Harryho fanoušky. S oslovením ostatních bude mít bezesporu potíže.

J. K. Rowlingová je prvním (a zatím jediným) člověkem, který to psaním knih dotáhl na (dolarového) miliardáře – a na druhou nejbohatší ženu světa.

XBOX 360 VERDIKT

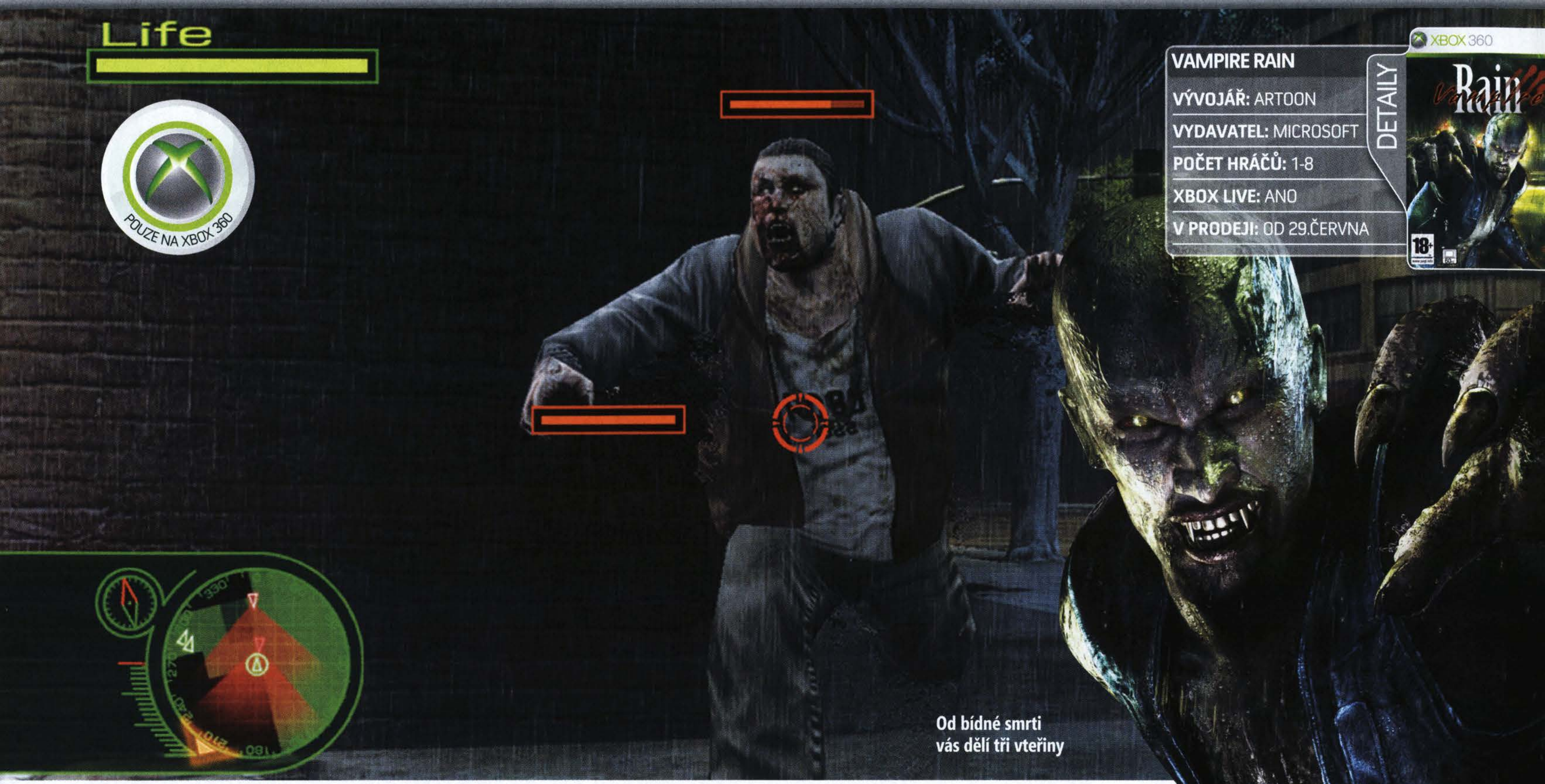
HPFŘ

- ✓ Otevřenost herního světa a volnost
- ✓ Kompletně česky
- ✓ Spousta úkolů a možností
- ✗ Místy repetetivní
- ✗ Příliš jednoduché
- ✗ Spousta zbytečného pobíhání

HODNOCENÍ

PŘEDSTAVTE SI BRADAVICE, KDE MÁTE VOLNOST PODOBNOU SVĚTU GTA. KDE SE NEKRADE, NEZABÍJÍ, KDE FUNGUJÍ KOUZLA A OŽÍVAJÍ DĚTSKÉ SNY. TO VŠE FÉNIXŮV ŘÁD NABÍZÍ – PŘESTO JE SKVĚLOU HROU PŘEDEVŠÍM (A DOST MOŽNÁ JEN) PRO DĚTI A TEENAGERY.

6,5



Od bídné smrti vás dělí tři vteřiny

DETAILY (XBOX 360)

VAMPIRE RAIN
VÝVOJÁŘ: ARTOON
VYDAVATEL: MICROSOFT
POČET HRÁČŮ: 1-8
XBOX LIVE: ANO
V PRODEJI: OD 29.ČERVNA

Vampire Rain

Ve videohrách prý chybí často humor. Vampire Rain ukazuje, že to není pravda, celá hra je totiž jeden velký vtip. Nepovedený vtip

AUTOR: Jiří Škrampal

JAPONCI JSOU známí svojí zálibou v napodobování klasických prvků americké kultury. Otisk béčkových západních filmů v sobě nesou i některé ryze japonské hry jako Metal Gear Solid a nikdo nemusí pochybovat o tom, že Shinji Mikami hledal námět pro Resident Evil v hororových klasikách typu Noc oživlých mrtvol nebo Úsvit mrtvých. Japonští vývojáři ze studia Artoon si nevzali za vzor filmovou, ale rovnou herní klasiku, a to veleúspěšný Splinter Cell. Dalo by se čekat, že japonská variace na známou stealth akci bude vypadat jako Metal Gear Solid. Nic ale není tak daleko od pravdy. Ve hře nemusíte hledat příběh, zajímavé filmové sekvence ani silné charaktery. Jenom déšť a upíry. Spousty upírů.

Hru začínáte jako mladý člen speciální jednotky, která se specializuje na tajné mise ve městech zaplavených upíry – nočními chodci, jak se jim ve hře přezdívá. Už intro, byť technicky dobře zvládnuté, naznačuje, že tvůrci neměli tak úplně jasno, co vlastně chtějí ve hře vyprávět. A jasno v tom nebudete mít ani vy. Příběh se táhne odnikud nikam, předělové filmové sekvence jsou neuvěřitelně strojené a nepřirozené, o ubohých dialozích nemluvě. Když na začátku přijdete ke dveřím, vezmete za kliku a zjistíte, že dveře jsou zamčené, spustí se filmeček, ve kterém k vám přijde kolega, zastaví se, upřeně se na vás podívá a vážným hlasem prohlásí: „Dveře jsou zamčené." V podobně inteligentním duchu se nese i zbytek hry.

Vašimi protivníky se stali podivní šediví zombo-upíři, kteří se pomalu šourají ulicemi. Stačí však, aby vás zahlédli, v mžiku vyvinou rychlost závodního motocyklu a v momentě, kdy se dostanou k vám, jste mrtví. Tvůrci byli asi naštvaní, jak slabí jsou upíři v ostatních hrách, a tak z nich udělali absolutní supermonstra. Vy se tak můžete těšit na vskutku intimní seznámení s tlačítkem Restart Mission. Zbraně vám překvapivě příliš nepomohou. Základní pistolka je k ničemu a upíra s ní skolíte jedině v případě, že se díky zabugované AI zasekne o nějaký roh. Se samopalem je situace lepší. Pokud se vám povede udělat mezi sebou a cílem stometrový prostor a ani jednou neminete, existuje určitá šance, že ukazatel upírova života klesne na nulu dřív, než vám rozsápá hrdlo. Je to ale asi taková šance, jako že se budete u hry bavit. Frustrace je všudypřítomná, zvětšuje se s každou další misí, s každou smrtí, s každým opakováním levelu.

Hra svým interfacem i technickým zpracováním vzdává hold (rozumějte, obšlehává) prvnímu Splinter Cellu. Nedávno vydaný Double Agent nebo chystaný Conviction jsou ždímačkou grafického výkonu Xboxu 360, proto rozhodně překvapí, že Vampire Rain vypadá přesně jako premiérové dobrodružství Sama Fishera, které si prožil před pěti lety na prvním Xboxu. Nejen zastaralá grafika, ale i design jednotlivých misí kazí výsledný vizuální dojem ze hry. Nijak to nevylepšuje ani stereotypní prostředí, celá hra se totiž odehrává jen v noci a za deště. Co víc dodat? Pokud si chcete zahrát stealth akci ve stylu prvních dílů Splinter Cell, raději sáhněte po starších kouscích na původní Xbox. Vampire Rain není sladký dezert, na který všichni čekali. Spíš se dá považovat za ošklivě nedopečený kousek, z něhož se vám udělá špatně od žaludku.

Ne, skutečně to není Sam Fisher

Multiplayer si drží laťku vysoko a je to až nečekaně zábavná kratochvíle. K mání jsou sice jen čtyři mapy, i tak ale nabízí skvělou zábavu až pro osm hráčů.

XBOX 360 VERDIKT – VAMPIRE RAIN

- ✓ Na první pohled vypadá jako Splinter Cell
- ✓ Hardcore stealth akce
- ✓ Multiplayer
- ✗ Přesílení nepřátelé a nepoužitelné zbraně
- ✗ Zastaralá grafika a špatný design misí
- ✗ Příběh stojí za starou belu

HODNOCENÍ

VAMPIRE RAIN JE OKATÁ KOPIE PRVNÍHO SPLINTER CELLU, KTERÁ NEPŘINÁŠÍ INVENCE, ANI CO BY SE ZA NEHET VEŠLO. HARDCORE FANDY STEALTH AKCÍ MŮŽE NA CHVÍLI ZAUJMOUT, PRO OSTATNÍ ZTRÁTA ČASU.

4.4

Tváří v tvář

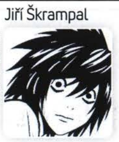
DETAILY

CALL OF JUAREZ
VÝVOJÁŘ: TECHLAND
DISTRIBUTOR: UBISOFT
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: 2 – 16 (TAKÉ SYSTEM LINK)
V PRODEJI: OD 29. ČERVNA

Call of Juarez

Široké klobouky naražené hluboko do čela, kolty proklatě nízko a v očích náznak šílenství. Je tu hodný a zlý. Kde je ale ošklivý?

AUTOR: Jiří Škrampal



ČLOVĚK SE AŽ DIVÍ, proč je tak vděčné téma jako westerny herním průmyslem tolik ignorováno. Nebudeme ale plakat nad zatím nerozlitým mlékem a přestaneme se ptát, proč ještě nikdo nekoupil práva na hru Hodný, zlý a ošklivý. Milovníkům Divokého západu i tak čas od času spraví náladu zajímavý kousek. Z posledních let můžeme jmenovat GUN nebo lahůdkový Red Dead Revolver. I když je podobných her jako šafránu, mají svoje kouzlo a věrné publikum. Právě fandům neopakovatelné atmosféry doby, kdy byl jediným zákonem nabitý revolver, Call of Juarez jistě učaruje. Otázkou zůstává, co ti ostatní...

Jako každý správný western začíná i Call of Juarez dramatickou zápletkou, která vyústí v dobrodružnou výpravu plnou adrenalinových situací a desítek mrtvých banditů, násilníků a další havěti, která obvykle umírá na opačném konci vaší pětačtyřicítky. Billy Candle je jedním z těch, kteří podlehli šílenství kolem hledání bájného pokladu Juareze. A jako mnoha dalším, ani jemu nepřálo štěstí. Billy se tak vrací do rodného městečka, místo srdečného přivítání ho však čeká tlumený křik a výstřely z domu jeho rodičů... V ten samý okamžik se reverend Ray doslechne o střelbě na farmě svého bratra. Neváhá ani vteřinu a utíká na místo jen proto, aby uviděl Billyho stojícího nehnutě nad zkrvavenými těly svých rodičů. Poté, co se dá Billy na útěk, se Ray rozhodne vzít zákon do vlastních rukou, opráší věrné kolty a zavzpomíná na krvavou minulost.

> »I svalnatý vymetač místních barů jde po několika dobře mířených ranách k zemi.

Zajímavou zápletku nenechali autoři vyšumět do prázdna a celý příběh je podáván s grácií a stylem. Hlavními hrdiny se stávají reverend Ray i jeho nevlastní synovec Billy, a ať to zní sebevíc schizofrenicky, střídavé vyprávění příběhu z opačné strany působí svěžím dojmem, když si bez náznaku zaváhání udrží vaši pozornost.

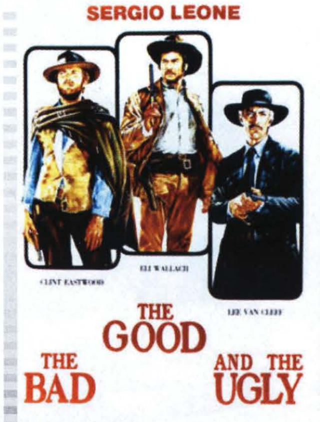
Dvě hlavní postavy také znamenají dva naprosto odlišné herní styly. Billy se jen málokdy dostane ke střelné zbrani a velkou část hry se bude jen tiše plížit po okolí, zběsile utíkat a za pomoci biče přeskakovat propasti a la Indiana Jones. Stealth pasáže jsou nicméně otravné, po ruce není žádný ukazatel toho, jak daleko nepřátele vidí nebo kdy vás uslyší. Nic nedokáže naštvat víc, než když se po pěti minutách obezřetného plížení nepřátelský pistolník zničehonic otočí a nakrmí vás olovem. Roli jediného pomocníka zde plní křoví, v jehož stínu se Billy stává neviditelným. Také o tuto výhodu ale přijdete, jakmile vás protivníci již dříve spatří.

Další nešvar skýtá Billyho bič. Pravda, věc je to pěkná a praktická, rychlým švihnutím do země můžete nepříteli vmést písek do očí, když i svalnatý vymetač místních barů jde po několika dobře mířených ranách k zemi. Problém nastává v okamžiku, kdy musíte bič použít k překonání překážek. V takové situaci bič typicky zaseknete o větev nebo skalní

Hru Call of Juarez má na svědomí polský tým Techland. K jeho nejlepším kouskům patří PC tituly jako Chrome nebo Xpand Rally.

HODNÝ, ZLÝ A OŠKLIVÝ

KULTURNÍ OKÉNKO



Tři pistolníci, nepřátelé na život a na smrt. Každý zná část tajemství, bez něhož ti ostatní nikdy nenajdou zlatý poklad. Jako první se o něm dozví zabiják Sentenza zvaný Krásnoočko. Najímá desperáte Baker, aby z jednoho farmáře vytáhl jméno neznámého vojáka, jenž zpronevěřil lákavých 200 tisíc dolarů ve zlatě a ukryl je na neznámém místě. Bezcitný Sentenza zjistí, co potřeboval, a zabije nejen farmáře a jeho rodinu, ale také Bakera, aby se mohl vydat za pokladem sám. Dřív než však stačí Jacksona najít, voják zemře. Těsně před smrtí stačí umírající prozradil úkryt ošklivci Tucovi a „hodnému" Joeovi řečenému Blonďák shodou okolností tak, že každý z nich zná polovinu tajemství. Přestože ti dva spolu mají nevyřízené účty a neustále se jeden druhého snaží podrazit, musí od té chvíle spolupracovat.

Když cestou padnou do rukou bezcitného Sentenzy, který pochopí, že znají tajemství pokladu, jsou nuceni přijmout jeho společnost a pokračovat v cestě ve třech. Strastiplná cesta, vedoucí krajem zmítaným občanskou válkou, je nakonec přivede až ke hřbitovu, jehož polohu zná Tuco i Setenza. Joe, který jako jediný ví, ve kterém hrobě jsou peníze zakopány, však má v záloze poslední trik.

Hodný, zlý a ošklivý je mezi westerny zářícím klenotem, další klasika, která se řadí po bok takovým kouskům jako Tenkrát na Západě. Když k tomu připočtete Clinta Eeastwooda a Eliho Wallacha, nemůžete tenhle film nemilovat.

Netváří se moc přívětivě

Na čekané u vody

výstupek, abyste se následně elegantně zhoupnuli na druhou stranu kaňonu. Nebo tak by to alespoň mělo vypadat. Většinou se začnete bezmocně houpat nad propastí a budete útrpně očekávat nevyhnutelný příchod smrti.

Hra za reverenda je oproti Billymu diametrálně odlišná. Ray je i ve svých letech nepřekonatelné pistolnické eso. Okamžiky hektické střelby jsou poctivým FPS zážitkem a zdaleka nejzábavnější částí hry. Netradičním prvkem se stává koncentrace, která představuje zajímavou variaci na klasický bullet-time. Při aktivaci sledujete, jak z obou stran obrazovky zpomaleně vyjedou červené zaměřovače a tlačítky LT a RT můžete střílet jak zběsilí. Velkou roli přitom hraje, v jakém postavení se při aktivaci koncentrace aktuálně nacházíte – často je vhodné v těchto chvílích přemýšlet a zvažovat.

Jak je v žánru zvykem, nemáte žádný procentuální ukazatel zdraví, stav svého hrdiny proto poznáte jen podle červených skvrn na obrazovce a jejího sípání. Když už si smrtka pomalu brousí kosu, stačí na pár okamžiků zalézt do bezpečí, tam se trochu vydýchat a hurá znovu do akce. Výběr zbraní je poměrně pestrý a očekávaný, snad až na malý šok v podobě Bible. Nepředstavujte si však, že reverend Písmem svatým mlátí zločince po hlavě. Když si vezmete otevřenou Bibli do ruky a zmáčknete tlačítko pro střelbu, začne z ní reverend číst. A můžete si jen domyslet, jak dokonale dotváří obraz fanatického šílence, když reverend Ray v jedné ruce drží svatou knihu, ze které cituje žalmy, a druhou střílí zástupy bezbožníků. Tomu se říká atmosféra jako řemen.

Ani hra za reverenda nicméně není bez chybičky. Fatálním nedostatkem jsou především nepříjemné situace, v nichž budete procházet lokacemi stále dokola ve snaze najít cestu dál. Nijak zvlášť neoslní ani grafika. Po celou dobu si sice drží stabilní framerate a také exteriéry jsou obdivuhodné, naproti tomu interiéry působí hranatěji a téměř všechny postavy ve hře vypadají jako naklonované.

Když ale zamhouříte oko nad hloupými chybičkami, které si opět jednou zaslouží přízvisko „hloupé", můžete se u Call of Juarez i dnes skvěle bavit. Milovníci Divokého západu si už rovnou můžou olejovat kolty a věšet pouzdra proklatě nízko, jen pozor, ať se vám nezapletou pod nohy.

XBOX 360 VERDIKT

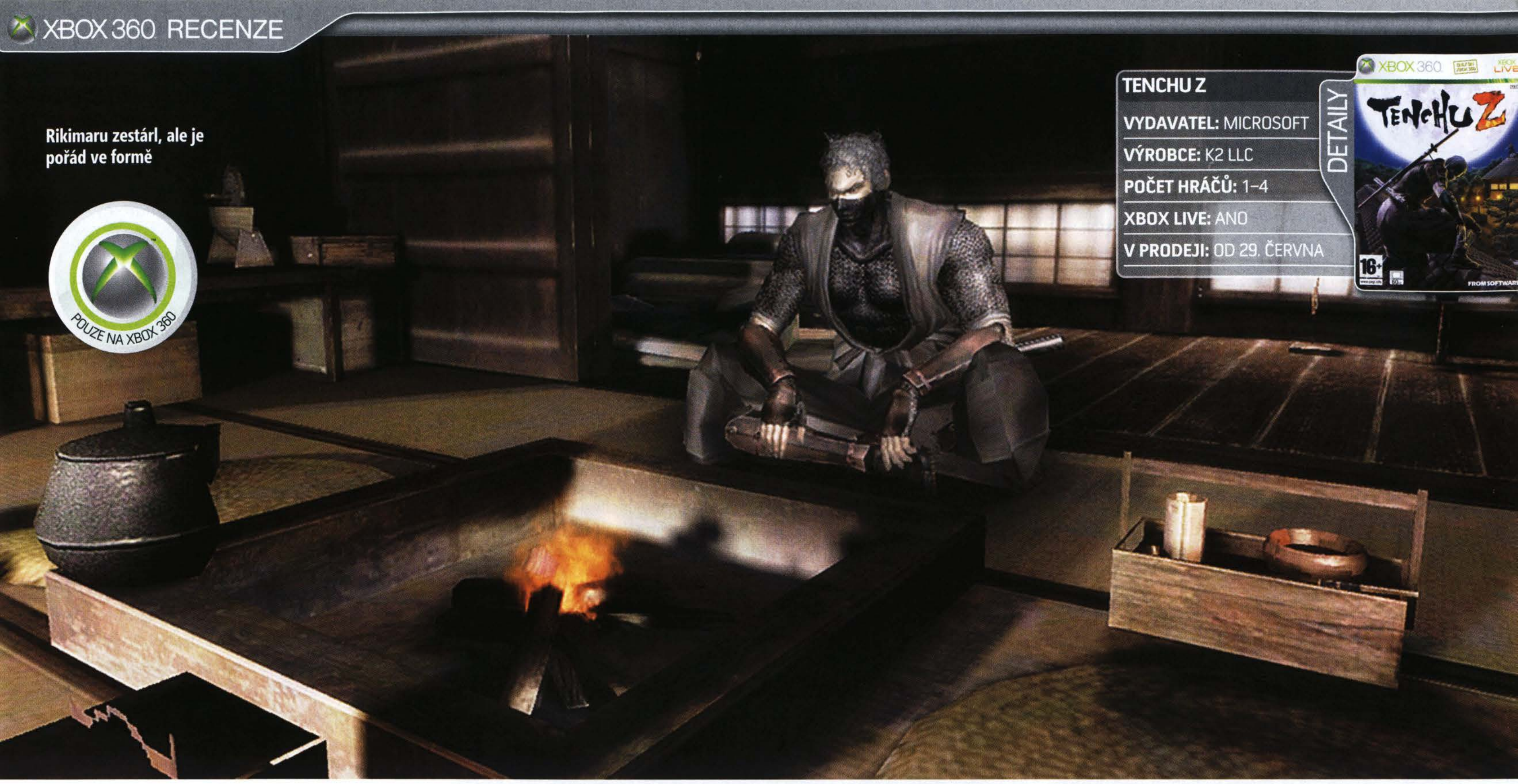
CALL OF JUAREZ

- ✓ Skvělý příběh i jeho podání
- ✓ Místy působivá grafika
- ✓ Hra za reverenda
- ✗ Billyho část je slabší
- ✗ Špatný design některých misí
- ✗ Problémy s bičem

HODNOCENÍ

ROK PO VYDÁNÍ PRO PC SE CALL OF JUAREZ KONEČNĚ DOSTAL TAKÉ NA XBOX 360. NĚCO Z JEHO LESKU VZAL ČAS, POŘÁD SE ALE ŘADÍ MEZI JEDNU Z TĚCH LEPŠÍCH WESTERNOVÝCH HER.

7.1



Rikimaru zestárl, ale je pořád ve formě

TENCHU Z — DETAILY

VYDAVATEL: MICROSOFT
VÝROBCE: K2 LLC
POČET HRÁČŮ: 1–4
XBOX LIVE: ANO
V PRODEJI: OD 29. ČERVNA

Tenchu Z

Opět nastal čas nabrousit katanu, zahalit si tvář a splynout se stíny temných uliček Japonska

AUTOR: Jiří Škrampal

NENÍ SLASTNĚJŠÍ POCIT, než když překvapíte protivníky ze zálohy a eliminujete je dřív, než si vůbec stačí uvědomit, co se stalo. Proč se namáhat s nerovným bojem proti přesile, když stačí jedno zákeřné bodnutí, sousto otrávené rýže nebo jedovatá šipka? Tenchu zůstává i po téměř deseti letech stále stejnou hrou. Ovšem i tak vydatná kaše jako Tenchu začne po takové době vypadat nastavovaně a kouzlo půlnočních procházek po japonských vesnicích zalitých měsíčním svitem se vytrácí. Nový přírůstek však stále přináší několik překvapení.

První změnou je hlavní charakter. Někoho možná zklame, že nejnovější výpravu neprožije v kůži Rikimarua, Ayame nebo jiného zakukleného ninji známého z předešlých dílů. Jako kompenzace slouží tvorba vlastní postavy, která si svými možnostmi v ničem nezadá třeba s úpravou aut ve Forze 2. Můžete upravit skutečně vše, pohlavím počínaje, přes šály, čepečky, kalhoty, rukavice, až několika desítky druhů sandálů konče. Pokud jste jako malí rádi převlékali panenky do nových šatiček, budete z možností Tenchu Z nadšeni. Pokud ne, nevadí. To, jak si svého ninju oblečete, nemá na hru pražádný vliv. Nepřátelé vás neuvidí lépe, ani když si oblečete sněhově bílý kostým a vlasy si nabarvíte na růžovo.

S tím přichází první výrazný nedostatek, kterým se stává umělá inteligence. Ta se zasekla na bodu mrazu už na PSX. Autoři se rozhodli okázale ignorovat vývoj herního hardwaru, a tak i na výpočetní stíhačce Xbox 360 vidíme stejně hloupé algoritmy jako před léty v prvních dílech. Všudypřítomní strážní dokáží bezchybně patrolovat pouze po předem připravených cestičkách, ale běda, když je něco z jejich rutinní pochůzky vyruší. Zoufale vypadá, když v cestě patrolující voják najde chladnoucí mrtvolu svého kolegy. Vytáhne sice meč a chvíli se zmateně rozhlíží po okolí, ale po pár sekundách si zívne, protáhne se, překročí mrtvolu a jde si dál po svých. Proč se také znepokojovat, že?

Skladba misí neoplývá pestrostí a v podstatě jde vždycky jen o to proplížit se, podříznout cestou pár nepřátel a na konci levelu vysvětlit zkorumpovanému obchodníkovi (politikovi nebo vůdci banditů), že kout pikle proti vašemu pánovi byla poslední chyba jeho života. Zamrzí i absence výraznější příběhové linky. Tichá likvidace všech protivníků lorda Ghody působí po dramatických událostech v předešlých dílech nezáživně, navíc se celá hra jeví jako shluk náhodně vygenerovaných misí bez jakékoliv spojitosti.

Posledním neduhem jsou souboje na meče, které se stávají utrpením i pro fandy série, když se bryskně zařadily na první místo nejhůře zpracovaných soubojů v historii videoher. Vězte však, že šikovný ninja se nemusí dostat do situace, kdy by musel s nepřítelem křížit meče.

Přes tyto zásadní hrubky má nové Tenchu něco do sebe, a pokud dáte hře šanci, nabídne vám desítky hodin poctivé stealth akce v atraktivním prostředí feudálního Japonska. Za zmínku jistě stojí i skvělý soundtrack a podpora Xbox Live, díky které se můžete vydat na lov až ve čtyřech. Přesto musíme přiznat: Tenchu není hrou pro každého a ve srovnání se svými předchůdci přinesla jen trpké zklamání.

Možnostem customizace se meze nekladou

Série Tenchu pomáhala v minulosti zakládat žánr stealth akcí. Druhý díl nicméně není prvotinou na platformě od Microsoftu: pro původní Xbox vyšel i Tenchu: Return From Darkness.

XBOX 360 VERDIKT — TENCHU Z

- ✓ Výborná atmosférická hudba
- ✓ Obrovské možnosti customizace
- ✓ Je to Tenchu
- ✗ Tragická umělá inteligence
- ✗ Nejpříšernější souboje na meče v historii
- ✗ Slabý příběh

HODNOCENÍ

SÉRIE TENCHU SI PROSEKALA CESTU AŽ NA XBOX 360. PRO SKALNÍ FANDY DŮVOD K RADOSTI, PRO OSTATNÍ JEN LEHCE NADPRŮMĚRNÁ HRA SE SPOUSTOU CHYB.

5.9

v češtině
3+
www.pegi.info
RARE
Microsoft game studios
Vytvořte pro piñatas lepší svět!
Vytvořte si svůj vlastni piñata svět a hrajte si s více jak 60 druhy piñatas včetně SOURS (ZATRPLÍKŮ), kteří potřebují pořádně naplácat, když je přistihnete, jak dělají potíže. Svět bez pravidel není světem pro piñatas. Souhlasíte? vivapinata.com
Viva Piñata! Nebijte je, připojte se!
VIVA PIÑATA
© 2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Rare, logo Rare, Viva Piñata, Xbox, loga Xbox, Xbox 360, logo Xbox 360, jsou registrovanými ochrannými známkami Microsoft Corporation nebo Rare Limited ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. Rare Limited je dceřiná společnost Microsoft Corporation.
Jump in.
XBOX 360

Co že to hraju? Prince of Matrix?

DETAILY

POPC

VYDAVATEL: UBISOFT
VÝROBCE: GAMELOFT
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: POUZE ŽEBŘÍČKY
V PRODEJI: ANO
CENA: 800 MP

POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

800MP = 380 KČ

Prince of Persia Classic

Už zase skáče přes bodáky

AUTOR: Karel Kališ

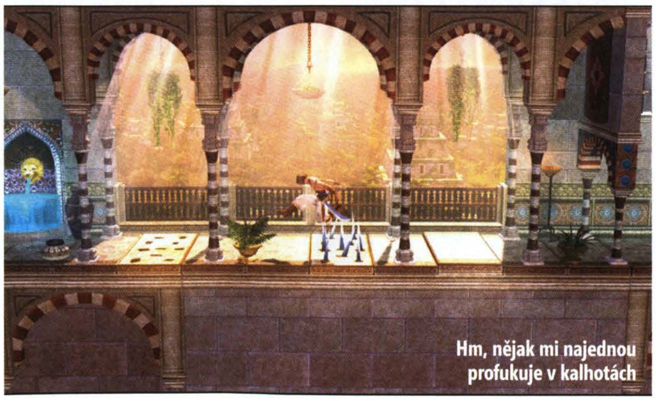
BYLO NEBYLO. Za sedmero horami a sedmero lesy, asi nějakým tím mořem a nejspíš i pouští, leželo království, ve kterém žila tuze smutná princezna. Aby nebyla smutná, když si ji chtěl vzít zlý a hlavně starý vezír. Princezna však byla na mladší chasníky, a tak se jeho vilným úmyslům nechtěla podrobit. Vidina, že si bude muset zase rozestlat sám, však vezíra natolik rozčílila, až dal princezně ultimátum: buď bude do hodiny společná svatba, nebo její pohřeb. Princezna, slyšíc děsivá se slova, se v slzách zhroutila k zemi. Teď už mě může zachránit jedině statný princ, pomyslela si nevědouc, že mladý junák byl právě vhozen do nejhlubších kobek paláce a od sebe je dělí čtrnáct úrovní doslova nasáklých smrtí.

Snad málokdo by nepoznal zápletku jedné z největších klasik všech dob, snad málokdo ji doposud nehrál. Dodnes pamatuji, jak unisono na každém monitoru ve školní počítačové učebně poskakoval panák v bílém pyžamu, které se často zbarvilo rudě, když Prince zmasakrovaly kovové bodáky, rozsekly čepele vyjíždějící ze země, naporcovaly meče protivníků či jej rozmázla proklatá gravitace o podlahu. Ach, vzpomínky. Po takřka osmnácti letech si je můžeme znovu osvěžit. Na Xbox Live Arcade dorazil očekávaný remake, který klasiku odívá v nový slušivý háv naleštěné grafiky současnosti.

Základní princip zůstal takřka beze změn – máme tu čtrnáct, oproti originálu jen lehce upravených, úrovní plných plošinek, smrtících pastí a nebezpečných protivníků, kterými se musí probít vskutku atleticky nadaný hlavní hrdina. Už původní Princ fascinoval dokonalými animacemi pohybu a Classic jde ještě o krůček dál. Přechod animací je naprosto plynulý a všechno to běhání a skákání vypadá neskutečně dynamicky. Přibylo pár nových pohybů, třeba salto vzad a odraz od stěny, které výslednému dojmu ještě přidávají. Pokud znáte adrenalinový sport parkour (po anglicky free running), určitě si na něj při hraní nejednou vzpomenete.

Stejně efektně vypadají i šermířské souboje. Staví na dvou tlačítkách (úder a blok) plus pohybové páčce, ale nenechte se zmást – jsou příjemně pestré. Jednou Princ úder blokne, podruhé efektně uhne, záleží na předchozím vývoji boje a každá tato situace otvírá různé možnosti, jak pokračovat. Dlouhou dobu toto dokáže být velmi frustrující. Správně přečíst boje je často otázka spíše instinktů než logického herního systému. Postupem času ale získáte potřebný „nátisk" a začnete si vychutnávat vskutku brilantní šermířské zápasy.

Původní nekompromisní obtížnost, tvrdě trestající každou chybu, lehce polevila. V každé úrovni vás k cíli navádí poletující fialový motýlek (dá se vypnout) a navíc narazíte i na checkpointy, díky kterým odpadá nutnost opakovat celý level od začátku. Nenechte se mýlit, PoP Classic ani tak není jednoduchou hrou, ba naopak, často dokáže vytočit až k nepříčetnosti. Stačí chvilka nepozornosti, malé zaváhání a jste znovu na startu. Ale je to chyba? Záleží na vás. Classic je prostě a jednoduše remake. Záleží pouze na vás, jak se k němu postavíte, zda některé potenciální chyby dokážete hodit za hlavu („Vždyť v originále to bylo taky tak"). Jedno je ale jisté: Prince of Persia Classic ukazuje, že klasika může ožít v nové atraktivní podobě, která dokáže oslovit i hráče originálu neznalé.



Hm, nějak mi najednou profukuje v kalhotách

XBOX 360 VERDIKT

POP: CLASSIC

- ✓ Skvělá grafika
- ✓ Výborné animace
- ✓ Tři herní módy
- ✗ Frustrující obtížnost
- ✗ Trochu nepřívětivé ovládání
- ✗ Ve své podstatě poměrně krátké

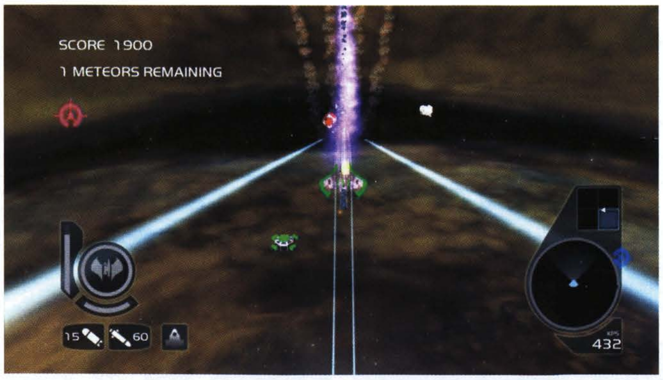
HODNOCENÍ

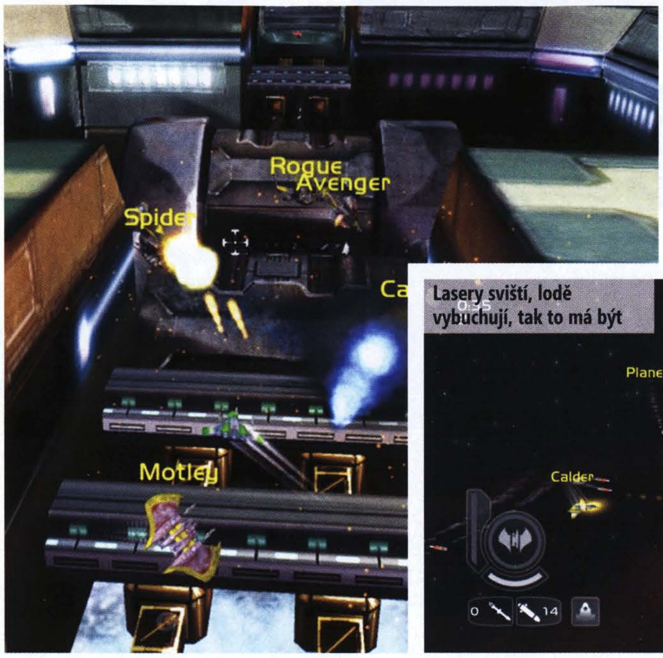
MÍRNĚ UPRAVENÝ A OBOHACENÝ REMAKE JEDNÉ Z NEJKLASIČTĚJŠÍCH PLOŠINOVEK VŠECH DOB. JE TŘEBA DODÁVAT NĚCO VÍC?

8.0

Wing Commander Arena

Nažhavte lasery, nabijte torpéda, je čas na vesmírnou řezanici





Lasery sviští, lodě vybuchují, tak to má být

DETAILY

VYDAVATEL: SIERRA ONLINE **VÝROBCE:** SIERRA ONLINE **POČET HRÁČŮ:** 1 - 5 **V PRODEJI:** LÉTO **CENA:** 800 MP

SÉRIE WING COMMANDER vždy představovala etalon pro velkolepé vesmírné střílečky, plné obřích kapitálních lodí, mrštných stíhaček, hukotu fotonových torpéd a svistotu laserů (co na tom, že ve vakuu nic takového slyšet nelze) a nový díl s podtitulem Arena je na tom stejně... i když zároveň zcela jinak. Ta milovaná filmová epičnost a důraz na příběhovou omáčku je zcela pryč a vzala s sebou i jeden rozměr. Wing Commander Arena tak představuje vesmírnou 2D akci s důrazem na multiplayerovou zábavu. A musíme uznat, že má opravdu co do sebe. Módy pro jednoho hráče fungují jen jako jakási přípravka pro tu pravou řežbu na Live, ale to neznamená, že nedokáží pobavit. Narazíte tu na klasické boje proti počítačem řízeným protivníkům, novodobou variaci na Asteroids, kde chráníte vesmírnou stanici před náletem meteorů, bitvy proti neustále sílícím vlnám nepřátelských protivníků a tréninkovou arénu, kde si můžete ozkoušet herní principy. Což se rozhodně hodí.

Základní herní princip není složitý, pilotujete v 2D některou z 18 odemykatelných vesmírných poletuch, střílíte lasery, odpalujete rakety a pomocí pravého analogu provádíte úhybné manévry – lopingy, rychlé otočky atd. Každá z lodí má trochu jiné vlastnosti a výzbroj. Najdete zde mrštné stíhačky, těžce ozbrojené bombardéry. Vše nesmírně jednoduché a intuitivní pro snadné vklouznutí do hry, ale zároveň dostatečně komplexní pro volbu vlastního stylu a strategie. Díky tomu se každá bitva na Live stává dostatečnou výzvou. Ať už bojujete všichni proti všem či v týmu v několika z nabízených módů. Arena není nikterak třeskutě originální hra, ale dokáže zabavit na dlouhé hodiny.

800MP = 380 KČ

XBOX 360 VERDIKT

CHYTLAVÁ, HLAVNĚ MULTIPLAYEROVÁ, VESMÍRNÁ STŘÍLEČKA ZAŠTIŤUJÍCÍ SE JMÉNEM ZNÁMÉ SÉRIE. **7,9**

Carcassonne

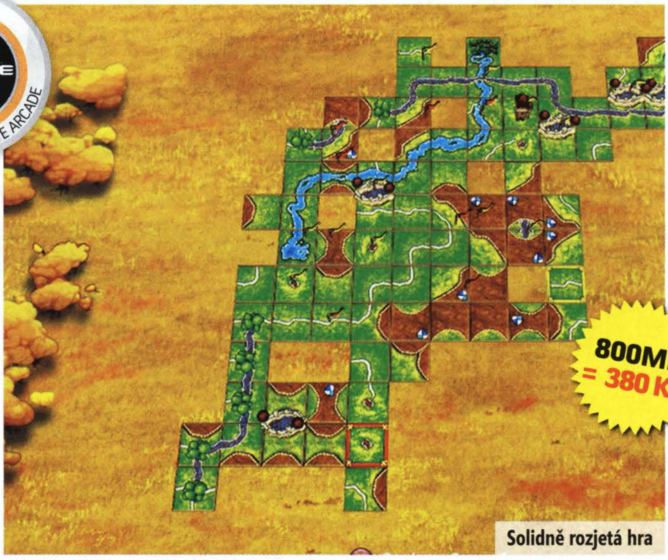
Proč si hrbit záda u stolu, když je tu Xbox?

DETAILY

VYDAVATEL: SIERRA ONLINE **VÝROBCE:** SIERRA ONLINE **POČET HRÁČŮ:** 1 - 5 **V PRODEJI:** 27.6. **CENA:** 800 MP

PO VÝTEČNÝCH OSADNÍCÍCH Z KATANU dorazila na XBLA i další digitální verze zábavné a velmi oblíbené stolní hry – Carcassonne. Hlavním výhodou oproti Osadníkům je snadnější přístupnost nováčkům, rychlejší tempo a výborná zábava třeba i jen ve dvou hráčích. Základní princip staví na paklíku 72 čtvercových destiček, na kterých jsou nakresleny různé terénní prvky, jako hradby, silnice, kláštery atd. Hráči střídavě umísťují destičky vedle sebe, aby tvořily smysluplné obrazce, města se zvětšovala, silnice prodlužovaly atd. Každý hráč může podobné objekty pro sebe alokovat, za což získává body v závislosti na velikosti. Ovšem pozor, každá taková stavba musí být uzavřena, jinak zůstanete bez odměny. Záleží pak na vás, zda vaši strategii postavíte na jistých bodech za menší městečka a cesty, nebo si pečlivě budete budovat megalomanskou cestu či obrovskou megapoli, za kterou inkasujete obrovský balík bodů. Každá hra tak je napínavá až do poslední položené destičky, která může zcela zvrátit situaci.

Xboxová verze nikterak nemění základní pravidla hry, jen je převádí do vydařené 3D grafiky. XBLA Carcassone nabízí kromě základní sady i rozšiřující balík Řeky s novými prvky a obohacenými pravidly. Hrát můžete až proti pěti protivníkům přes Live, či čtyřem na jedné konzoli. Hra navíc nabízí i počítačem řízené protivníky s několika stupni obtížnosti, pokud zrovna nemáte soupeře po ruce. Pokud se s Carcassonne setkáváte poprvé, určitě uvítáte i tutoriál, jenž ovšem mohl být daleko podrobnější. A to se asi jako jediné dá považovat za výraznější chybu. Jinak lze Carcassonne doporučit všem. Jen více takových her.



Solidně rozjetá hra

800MP = 380 KČ

XBOX 360 VERDIKT

VYDAŘENÝ PŘEVOD CHYTLAVÉ STOLNÍ HRY DO DIGITÁLNÍ PODOBY. **8,6**

TEST

ELITE: EVO

Seznamte se s Elite, novým klenotem v korunce konzolí od Microsoftu. Hlavní znaky? Nový elegantní vzhled v černé, prostorný 120GB harddisk a podpora nových video výstupů. Otázky jsou jasné. Stojí za to? Má smysl upgradeovat ze současných verzí konzole? V naší podrobné analýze nového zázraku se dozvíte vše podstatné

PO ZHRUBA DVOU letech a deseti miliónech prodaných kusů se Xbox 360 dočkává nové, vylepšené verze – černé krásky Elite. Vizuální upgrade uchvátí na první pohled, čerň matná jako noční obloha bez hvězd dodává pocit luxusu, HDMI video výstup zase slibuje ten nejlepší možný obraz, ať už se jedná o hraní her či sledování filmů díky HD DVD přehrávači. Až dorazí Elite do Evropy (silně se mluví už o pozdním létě), nahradí verzi Premium na pozici toho nejlepšího (a zároveň pochopitelně nejdražšího), co si lze z konzolové stáje Microsoftu vybrat.

Borci z Xbox týmu vyřešili některé nejpalčivější problémy tížící vlastníky konzole, ale některé další, žel bohu, ponechali na půlce cesty. I přesto jsme Elite podlehli, vždyť toho dokáže tolik nabídnout! Zmiňovaný HDMI výstup a gigantický 120GB disk jsou přitom pouze špičky ledovce. Na druhou stranu nelze nepřiznat, že pro současné spokojené vlastníky Xboxu nejde o důvod, proč vyhodit „starou" X360 z okna a sprintovat do obchodu pro Elite. Ale vše hezky popořadě.

Ve své podstatě se jedná o totožný stroj. Černá barva je krásná, černý ovladač úžasný, ale napájecí „cihla" zůstala stále stejně šedivá, neforemná a odpudivá. Vnitřnosti se dočkaly drobné úpravy, nejedná se o nic vskutku zásadního. Stejně tak zvýšení kvality obrazu díky HDMI výstupu Elite není tak monumentálně propastný rozdíl oproti současným možnostem poskytovaným VGA a komponentními výstupy. Ovšem zde předpokládáme, že vaše obrazovka pracuje s analogovým signálem stejně dobře jako s digitálním, což je popravdě dost ojedinělé.

Stejně tak 120GB harddisk, s příchodem Elite jej najdete na pultech i separátně, společně s kabelem pro přenos dat z vašeho starého disku na nový. Transfer kit navíc v samotném balení Elite až s podivem chybí, ale případným zájemcům jej Microsoft zdarma posílá – z našeho pohledu však jde o zbytečnou obstrukci. Stejně tak samotný přenos dat z jednoho disku na druhý nepatří mezi nejméně problémové akce, ale k tomuto tématu se do hloubky vrátíme v některém z dalších čísel OXM.

Část kouzla Elite však zůstává ve všech těch malých vylepšeních, která inženýři z Microsoftu provedli „pod kapotou". Jak už bylo zmíněno, nic zásadního, ale celkový součet všech drobností dává jasně najevo, že evoluce proběhla. Pro začátek si vezměme DVD mechaniku. U Elite najdete nejnovější verze mechanik od Benq či Hitachi, přičemž ta od Benq je ještě o chloupek tišší než Hitachi. Obě však s naprostým přehledem překonávají své starší sestřičky a nabízejí razantní snížení tolik nenáviděné hlučnosti. Pravdou však zůstává, že stále trochu nepochopitelně prohrávají s PS3 a běžnými DVD-ROM mechanikami.

Vylepšení se dočkalo i chlazení procesoru Power PC a grafického GPU, což byl hlavní kámen úrazu starších X360, který měl vliv i na poměrně vysokou poruchovost přístrojů. Přímé porovnávání s předchozími modely se jeví jako poměrně obtížná záležitost, protože větráčky se u mnoha prodejních konzolí točily s různou rychlostí. Každopádně se dá říci, že Elite je určitě tišší. I když i v tomto ohledu má situace stále ještě nakročeno k úplné spokojenosti. V poslední době však zní hlasy, které slibují zcela nový systém chlazení u konzolí Elite mířících na evropské trhy. Nechejme se překvapit. Mimochodem, zdá se, že rozptyl tepla je o něco lepší u konzole postavené vertikálně.

LUCE V ČERNÉ

Co se týče dalšího zásahu do vnitřností, narazíme na změnu staršího video zobrazujícího čipu ANA na novější HANA. Někteří tuto součástku považovali za jádro, které se stará o hardwarové škálování. Ovšem podle slov Microsoftu se jedná o pouhý výstupní video čip, jenž má na starosti přesun framebufferu na různé signály – kompozitní, S-video, komponentní, VGA a nově HANA – HDMI. Škálování má stále na starosti GPU Xenos, takže v tomto ohledu má Elite stejné výsledky jako předchozí modely. Každopádně přítomnost HANA čipu indikuje, že se nedočkáme žádného způsobu, jak dostat HDMI ze současných modelů.

Za jedno z největších plus však rozhodně považujeme možnosti zobrazení při propojení Elite k monitorům pomocí DVI. Testy ukázaly, že je Elite v tomto ohledu ta nejpřátelštější HD konzole ze všech. Její schopnost posílat bezztrátový video signál do doslova každého monitoru s DVI vstupem je naprostým požehnáním pro všechny, kdo hrají ve svých pokojích či studovnách. PS3 ani zdaleka neposkytuje podporu na takové úrovni. V tomto ohledu se ukázala prozíravost inženýrů z Microsoftu.

Evoluce, nikoliv revoluce, tak by se dal popsat Xbox 360 Elite. Pokud se to pokusíme shrnout prakticky, v případě, že budeme chtít kupovat nový Xbox 360, rozhodně půjde o Elite.

Karel Kališ

OBSAH BALENÍ XBOX 360 ELITE

CO VŠE DOSTANETE ZA SVÉ PENÍZE?

Je to jako zrcadlová verze současného Premium balení, co bylo minule bílé, je teď v černé barvě. Máme zde konzoli, bezdrátový ovladač, HD komponentní kabel, headset, napájecí adaptér a balení čtyř tužkových baterií.

Ovšem, v krabici najdete i dvě novinky. Za prvé se jedná o klíčový HDMI na HDMI kabel. Jeden konektor do konzole, druhý do vaší HDTV. Zdá se to jako prkotina, ale u PS3 si HDMI musíte pořídit separátně. Druhou novinkou se stal speciální audio kabel nabízející standardní stereo a optický 5.1 výstup. Nezbytná věcička, protože některé HDMI obrazovky řeší zvuk separátně konvenčními vstupy, třebaže HDMI dokáže posílat i zvuk. Navíc se jedná o standardní způsob připojení s AV zesilovači.

Mimo barvu je konzole takřka identická, až na HDMI konektor a disk o velikosti 120 GB na místo standardních 20 GB u Premium balení.

CO JE HDMI?

VELKÉ MOŽNOSTI V MALÉM KONEKTORU

Aby HDTV obrazovky získaly nálepku „HD Ready", musí podporovat běžná vysoká rozlišení a udržovat rušení signálu přes komponent a HDMI na minimu. Ty jsou považovány za optimální úroveň kvality připojení pro analogový a digitální obraz.

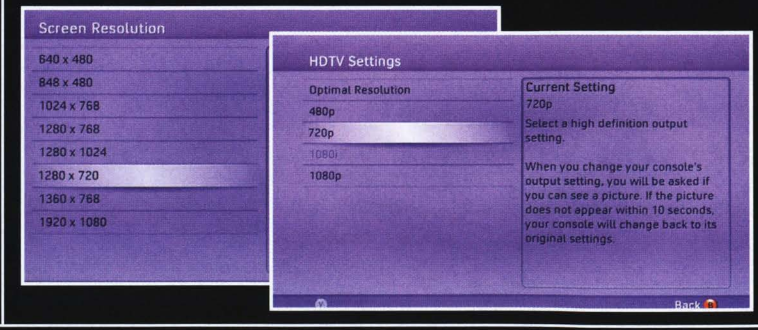
Různé obrazovky zobrazují tyto signály různými způsoby. Přestože na většině běžných obrazovek vypadá obraz identicky s kterýmkoliv kabelem, HDMI má navrch u mnoha zařízení, především v nižší cenové hladině. Pružnost připojení je také užitečná vlastnost, pokud hodláte připojit k vaší obrazovce hned několik HD zařízení – HD digitální televize, HD video přehrávače, PC atd. soutěží o zásuvky a rozhodně potěší, že Elite umožňuje hned několik možností připojení. Všechny pochopitelně ve špičkové kvalitě.

Zatímco současné Core a Premium verze nikam nezmizí, s příchodem Elite získáváte možnost si připlatit za bezztrátový digitální výstup.

PODPORA DVI MONITORŮ

VYUŽÍVEJTE HDMI S KAŽDÝM MODERNÍM MONITOREM

Zároveň s plnou podporou kompatibilních HDTV nabízí HDMI možnost připojit konzoli k libovolnému monitoru s digitálním DVI konektorem. Konzole automaticky detekuje druh zobrazovacího zařízení, ke kterému je připojena, a podle toho zvolí správnou nabídku nastavení. Takže připojte X360 k HDTV a získáte volbu standardních HD rozlišení 480p, 720p, 1080i a 1080p. Ovšem, připojte Elite k libovolnému monitoru kabelem HDMI na DVI a získáte možnost volit z celé palety PC rozlišení. Každý, i s nejzákladnějším monitorem, může těžit z bezztrátového digitálního rozlišení, které HDMI nabízí. Protikopírovací standard HDCP zůstává při hraní vypnut, což zaručuje špičkovou úroveň kompatibility. HDCP je spouštěno pouze při přehrávání filmů na HD DVD, což je stejně teritorium HDTV. To dává obrovskou výhodu nad PS3, která obraz v HDCP kóduje neustále, takže nelze hrát na většině DVI monitorů, jež prostě HDCP nepodporují.



VÝKON NA HD DVD

ELITNÍ KVALITA OBRAZU PRO FILMY V HD

Elite je plně kompatibilní s přídavnou HD DVD mechanikou a díky bezztrátovému digitálnímu přenosu nabízí před HDMI úžasnou kvalitu přehrávání. Testy na klíčových filmech Batman Begins a King Kong neodhalily žádné problémy s kvalitou obrazu. Navíc jsme objevili, že Elite nabízí dva módy 1080p pro co nejširší možnou kompatibilitu.

Pro HD DVD filmy se HDMI stává nezbytným, protože komponentní kabel dokáže přehrávat obraz pouze v rozlišení 720p a 1080i, zatímco HDMI zvládne i 1080p. Takže zjednodušeně, až dosud, pokud váš VGA vstup nepodporoval rozlišení „True HD", jste byli v koncích. Díky Xbox 360 Elite můžete sledovat HD DVD filmy v maximální možné kvalitě díky de facto standardnímu vstupu na většině HDTV.

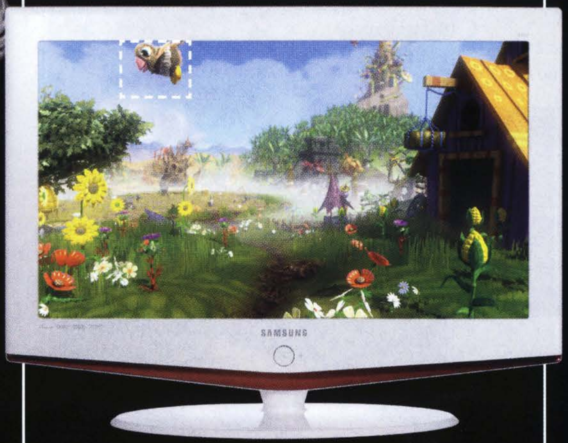
Ovšem milovníky dokonalého zvuku rozhodně nepotěší HDMI 1.2 standard. Pro nejlepší možnou kvalitu zvuku musíte vsadit na staré propojení pomocí optického audio výstupu. Současný standard HDMI 1.3 dovoluje posílat bezztrátový 7.1 zvuk do ultra drahých prostorových zesilovačů. Vzhledem k hardcore specifikacím Elite se jedná o dozajista promarněnou šanci. Situace se však časem může změnit díky updatu firmwaru, Microsoft ovšem nic takového nepřislíbil.

TEST KVALITY HDMI

JAK DOBŘE TO VYPADÁ?

Celá myšlenka stojící za HDMI tkví v tom, že propojíte Xbox 360 s obrazovkou a posíláte obraz kompletně digitálně, bez ztráty kvality. To muselo být zákonitě podrobeno testu. Vývojářský Xbox 360 nabízí možnost uložit video paměť konzole na disk stisknutím jednoho tlačítka – takto získáváme obrázky pro časopis.

Nejdříve jsme spustili Viva Piñatu a udělali screenshot. Následně jsme připojili Elite k přístroji schopnému zachytávat obrázky v HD – což je jediná cesta, jak nahrávat video z X360 a PS3 plně bezztrátově.



Překrásné barvy a jemné detaily určily Viva Piñatu jako ideální volbu pro porovnávání rozlišení a věrnosti barev z HDMI portu Elite.

Video RAM
Tohle je obrázek z grafické paměti konzole. Vypadá skvěle, nemyslíte? Je to opravdu velmi ostrý obrázek a vzor, kterému se má HDMI přiblížit.

HDMI
Působivé. Všechna kvalita je zde, od prvního po poslední pixel a zobrazení barev se též velmi přibližuje originálu. Dvěma slovy: dech beroucí!

HDMI vs. VGA vs. KOMPONENT

OPRAVDU POTŘEBUJETE HDMI?

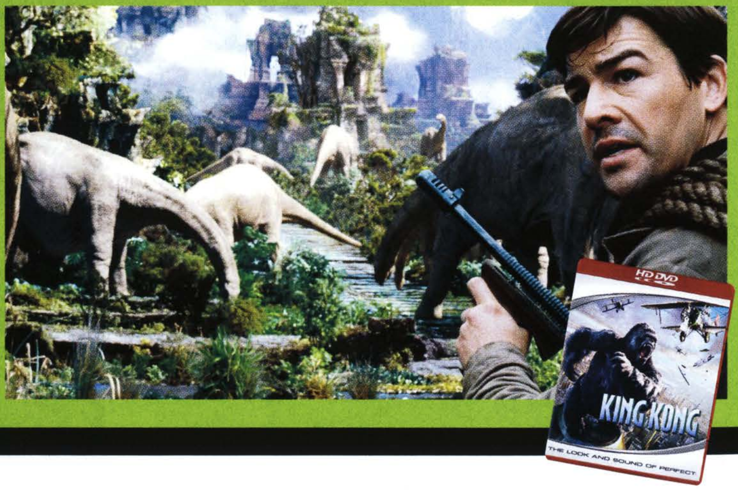
Když začal Microsoft prodávat původní Xbox 360, velmi odvážně tvrdil, že komponentní a VGA výstupy přístroje jsou ve vysílací kvalitě – té nejlepší z nejlepších. Díky bezztrátovému HDMI výstupu Elite to můžeme otestovat. Opět pomocí přístroje schopného zachytit obraz v HD. Použili jsme video z Halo 3, které jsme získali na každém ze tří video výstupů, a následně jsme vypreparovali jeden shodný obrázek. Výsledek? Vychloubání Microsoftu je oprávněné. Až na drobné odchylky v barevném podání je obraz vizuálně identický ze všech tří zdrojů.
A pokud jde o to, zda opravdu potřebujete HDMI, záleží na tom, jak vaše obrazovka zvládá jednotlivé zdroje obrazu. Na naší testovací obrazovce vypadal obraz přes komponentní kabel hůř než přes VGA. A HDMI bylo rozhodně o krok dál. V případě DVI monitoru se koupě Elite vyplatí.

HALO 3: **Jaká lepší hra než poslední majstrštyk Bungie mohla být vhodnější pro náš test zobrazovací síly Elite? Zachytili jsme obrázek intenzivní bitvy v úrovni Higher Grounds.**

HDMI
Maximální čistota a perfektní obraz. Xbox 360 Elite nabízí oproti ztrátovým připojením krystalicky ostrý obraz. Nejlepší propojení pro většinu plochých obrazovek.

VGA
Xbox 360 interně konvertuje digitální obraz do analogového a ten pak zpátky obrazovka konvertuje do digitálního. Podle našeho testu je obraz na 99 % shodný s HDMI.

Component
Stejně jako v případě VGS propojení najdete drobné rozdíly v barevném podání, ale rozlišení se nemění. Mimochodem, nezapomeňte, že na obrazovce můžete nastavovat barvy dle libosti.



COLIN MCRAE: DIRT

Jak jezdit blátem v bílých rukavičkách

Nejdelší rallye série pro Xbox je název, jenž je v posledních týdnech skloňován ve spojitosti s nejnovějším a poněkud zablášeným přírůstkem do herní rodiny Colin McRae. *Colin McRae: DiRT* prošel kompletní renovací a změn nejen doznal na povrchu, ale také uvnitř v rámci samotné hratelnosti. Jste-li zvyklí z předchozích dílů vyhrávat, čtěte naše zaručené tipy a triky, které vaši zlatou sérii jen podpoří.

PRVNÍ KRŮČKY

První věc, s níž přijdete po spuštění Colin McRae: DiRT do bezprostředního kontaktu, bude ovládání vozidla. Zapomeňte na strhující reálnost titulů Forza nebo Richard Burns Rally. Pomyslný bod mezi arkádou a simulací zde tíhne spíše směrem k prvně jmenovanému. Vývojářská společnost Codemasters jde středním proudem pro masy, nejvyšší prioritou se opět stává zábavnost.

V praxi to znamená, že ať už si vyberete jakékoliv vozidlo, jeho vlastnosti mají na chování v terénu pouze minimální vliv. Rozdíly hmotností nehrají takřka žádnou roli a forma ovládání zůstává u každého kousku stejná. Všechny závodní speciály se zdají být velice lehké, čímž se snadno dostávají do smyku (neboli driftování). Vaše řidičské schopnosti se tomu musí náležitě přizpůsobit. Automobily se chovají spíše jako nafukovací čluny. Před každou zatáčkou je nejlepší přibrzdit, nasměrovat čumák auta do požadovaného směru jízdy a trhnout volantem do opačného směru pro vyrovnání ustřelené zádě.

ZLEHKA, NEBO ZOSTRA?

Lehká jízda na jistotu znamená menší riziko poškození automobilu, nicméně takřka nulovou šanci na vítězství. Proto většina z vás zvolí tvrdší způsob ježdění, který lze přirovnat

k ofenzivní taktice brzda-plyn. Ostré šlapání na brzdy a prudké přidávání plynu je navíc pro Colin McRae: DiRT a jeho arkádové pojetí tím pravým ořechovým. Rozvážné brzdění doporučujeme pouze při vjezdu do zatáček ohodnocených stupnicemi 5 a 4 (viz odstavec Zatáčky jako ve škole).

TIPY NA DRIFTOVÁNÍ

V reálu nepříjemný, ve hře vyhledávaný. Správný drift musí mít šťávu. S naším návodem budete smykovat na jedničku s hvězdičkou.

» Když se blíží zatáčka, přilepte se na opačný okraj silnice. Pokud jste před levotočivou zatáčkou, směrujte automobil co nejvíce doprava a naopak.

» Jakmile se ocitnete ve vzdálenosti jednoho a půl vozidla od rohu zatáčky, sundejte nohu z plynu a prudce stočte volant doleva nebo doprava, čímž nasměrujete příď k výjezdu.
» Nyní je správná doba pro zatažení ruční brzdy a vyvolání takzvaného „powerslidu".

Volant stále držte ve směru zatáčky. Až začne předbíhat záď, stočte volant do protisměru. Poté nasměrujte automobil do výchozí pozice, čili na opačnou stranu silnice, než byl průběh zatáčky.

» Po pokoření nepokořitelného opět prudce sešlápněte plyn.

ZATÁČKY JAKO VE ŠKOLE

Všechny zatáčky v Colin McRae: DiRT jsou známkovány obdobně jako ve škole, pouze význam číslic je opačný. Zatímco z jedničky se školák raduje, vy z ní budete naopak nešťastní. Značí totiž nejtěžší stupeň, neboli rozmezí devadesáti stupňů a výše. Typickým příkladem pro nejtěžší pasáž je stoosmdesátistupňová „vracečka" do kopce. Na druhé straně barikády se doslova sluní pětky, které projedete bez mrknutí oka.

Odstupňování jednotlivých zatáček je velice důležité, neboť se jedná o jediné schůdné řešení, jak se na ně připravit. Herní mapa sice neabsentuje, nicméně není dostatečně veliká. Proto jediné, nač se můžete stoprocentně spolehnout, je audio značení. Důležitost navigátora konečně nabírá v Colin McRae: DiRT plnohodnotnou roli.

5 Jarní pohlazení

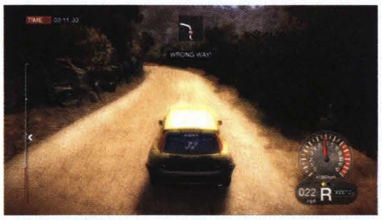
Zatáčka, o níž se prakticky není nutné zmiňovat. Většina jí podobných se dá projet

AUTOR: TOMÁŠ VRÁNA

bez sebemenší potřeby dupat na brzdy. Doporučujeme pouze ostražitou manipulaci s plynem. Projetí naplno nemusí nutně znamenat lepší čas.

4 Lehčí zatáčka

Známým receptem na správné projetí je polechtání brzdového pedálu, držení přímého směru a v průběhu zatáčky plné přidání plynu.



3 Ostřejší zatáčka

Do třetí skupiny spadají pětačtyřicetistupňové zatáčky. Zde se namísto brzdění vyplatí rovnou smykovat. Před zatáčkou stačí pustit plyn a sklouznout se po vnitřní hraně.

2 Velmi ostrá zatáčka

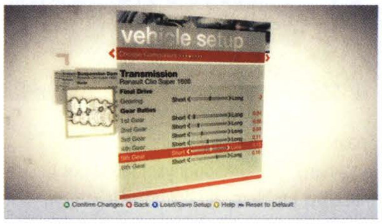
Před nájezdem do zatáčky se namáčkněte na opačnou stranu silnice. Poté prudce strhněte volant a zatáhněte ruční brzdu. Při výjezdu regulujte záď vozu mírním pootočením kol do protisměru.

1 Nejtěžší zatáčka

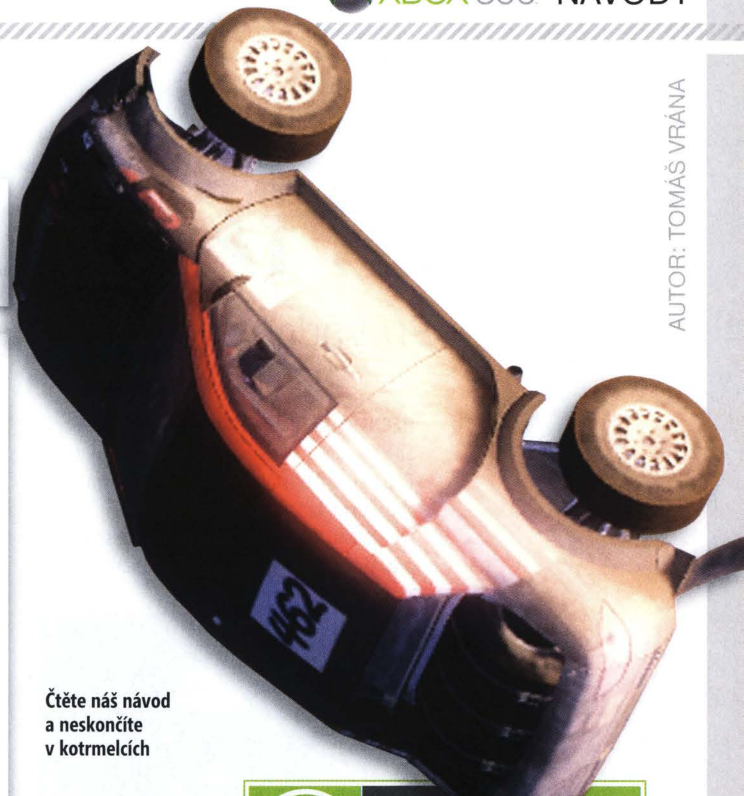
Devadesáti a vícestupňové zatáčky si žádají precizní manipulaci, obdobnou bodu 4. Ovšem s tím rozdílem, že vzniklé driftování musíte naplno regulovat prudkým otočením kol do protisměru při výjezdu.

NASTAVENÍ VOZIDLA

Díky tomu, že autoři sáhli po volbě arkádové hry, nastavování vozidla nemá příliš velký význam. Přesto se dají správným vyladěním vyždímat z výsledného času drahocenné sekundy k dobru. Nejdůležitějším prvkem k nastavení je řazení. Dlouhé zpřevodování



vozidla je nejlepší na maximální rychlost, proto se hodí spíše na tratě, kde se vyskytují ostřejší zatáčky pouze sporadicky. Zatímco krátké zpřevodování dovolí maximální akceleraci na úkor nejvyšší rychlosti, což se hodí do serpentin a složitějšího terénu. Základní nastavení v Colin McRae: DiRT je laděno delším odstupňováním převodovky.

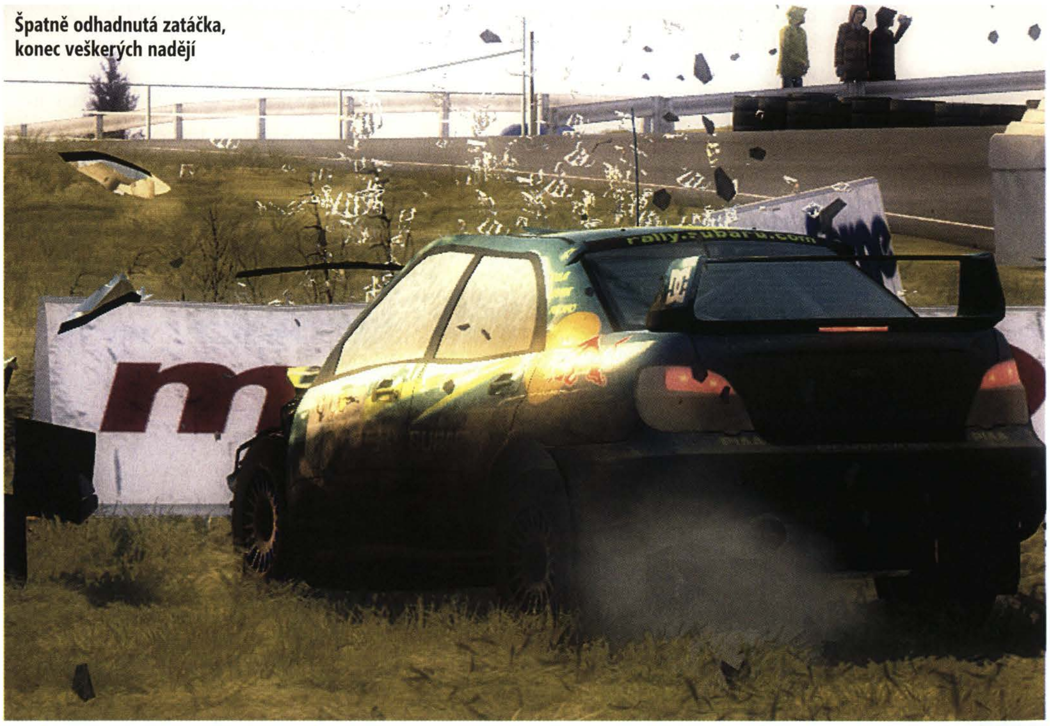


Čtěte náš návod a neskončíte v kotrmelcích

VÝZVA OXM

Tvrdé redakční testování nového Colina se zvrhlo v přebíjenou o co nejlepší výkon. Výsledek? Čas 2.11.45 na trati Chula Vista A, Tier 1 CORR, obtížnost nastavená na Rookie. Závodili jsme se standardním autem ze základním nastavením. Zkuste nás trumfnout!

Špatně odhadnutá zatáčka, konec veškerých nadějí



SHADOWRUN

Průvodce světem budoucnosti

HERNÍ REINKARNACE populární deskové hry Shadowrun se v podobě konzolového „fantasy Counter Striku" stala poměrně zajímavým způsobem, kterak si oddechnout od neustálého hraní GoW na Live. Hlavní síla převážně multiplayerově orientovaného titulu

tkví hlavně v komplexnosti, což ovšem znamená nutnost osvojit si alespoň základní herní techniky. Nemusíte mít ale strach, že se v tajemných zákoutích techno-fantasy stanete pouhým krmivem pro hladové trolly. Připravili jsme pro vás totiž celou řádku užitečných tipů a triků. Takže se teď pohodlně usaďte a začněte studovat návod, kterak se stát šampiónem Shadowrunu.

NA STARTU

Na začátku je potřeba zmínit, že hra sice neobsahuje téměř žádný plnohodnotný singleplayer, ale s tutoriálem si vývojáři vyhráli a víc než sto stránek návodu vám pomůže, když si bojové techniky vyzkoušíte na vlastní kůži. Procházka tutoriálem může být trochu unavující, ale bohatě se vyplatí, a to nejen v podobě bodíků do vašeho Gamer Score.

TIP

Tři akční tlačítka není mnoho a často se vám stane, že schopností, které byste rádi použili, máte víc. Schopnosti vázané na akční tlačítka jako Wired Reflexes nebo ty vyžadující okamžitou odezvu, jako je teleport, musíte mít bezpodmínečně namapovány. Naopak třeba takový Tree of Life lze bez problému kouzlit přímo z menu. Pokud si dobře zapamatujete jeho pozici, může být vyvolání otázkou několika málo sekund. Vycvičení jedinci zvládají z menu instantně kouzlit i útočná kouzla jako Strangle.

OBECNÉ RADY

Nevybírejte postavu a vybavení náhodně na začátku. Mějte jasnou představu, za koho chcete hrát, jaké zbraně si postupně nakoupíte, kterou magii a technologie použijete a jak je přerozdělíte do tří slotů pro rychlý přístup. Na začátku každého kola máte jen několik málo sekund na nákup, kdy nesmíte váhat.

Snažte se vytvořit s ostatními spoluhráči vyrovnaný tým. U náhodných online her to sice může být problém, ale pokud se v jednom týmu sejde šest trpaslíků specializovaných na antimagické generátory, s vítězstvím si jen tak ruku nepodáte.

Myslete při hře na to, že jste součástí týmu. Sólisté týmu spíš překáží. Pokud se nebudete držet pohromadě (nebo alespoň poblíž nějaké skupiny – poznámka pro elfy-průzkumníky), skončí vaše nebohé alter ego na kaši v okamžiku, jakmile jej nepřátelský tým spatří. Na některé typy misí je vhodnější zůstat úplně pohromadě, jindy se hodí vytvořit dvou až trojčlenné týmy.

Pokud máte headset, domluvte se na společné strategii a rozdělte si role.

HERNÍ MÓDY ANEB JAK NEJLÉPE HRÁT...

RAID

Raid je mód, který koresponduje s příběhovým pozadím hry, s čímž souvisí pevně daná pozice týmů. Zatímco RNA má za úkol chránit artefakt, Lineage ho musí ukrást a donést na vybrané místo. Dalo by se říct, že to je klasický Capture the Flag jen s jednou vlajkou.

Strategie pro RNA je jasná – bránit, bránit, bránit. Pro postavení dobré obranné linie se hodí trollové s těžkou technikou. Přístupové cesty je také vhodné zabarikádovat kouzlem Strangle a nemilým překvapením pro dobyvatele se určitě stane jedno nebo dvě přivolaná monstra.

Pro útok je vhodné rozdělit tým do několika skupin a v ideálním případě zaútočit z více stran současně. Nenechte se však zlákat pohledem na artefakt a snažte se razantně snížit počet obránců, než se pro něj vydáte. Ideální nosič artefaktu je elf s Wired Reflexes.

EXTRACTION

Variace na Raid, jen artefakt najdete umístěn uprostřed mapy a oba týmy mají stejný úkol: sebrat jej a donést na vybrané místo, které se vždycky nachází na nepřátelském území. V Extraction je důležité, aby každý znal své místo, protože musíte zároveň útočit i bránit. Nesmí se stát, že budete všichni kempovat u nepřátelského cíle, stejně tak se nesmíte všichni bezhlavě rozběhnout za artefaktem. Oponentům tak stačí jeden rychlý elf, který šikovně propluje těsnými uličkami a bez odporu skóruje. Pokud se budete soustředit spíše na obranu, platí zde stejná doporučení jako pro Raid.

ATTRITION

Nejakčnější mód ve hře. Pokud chcete méně taktizovat a více střílet, Attrition se pro vás stává správnou volbou. Ze všeho nejvíc totiž připomíná variaci na klasický team deathmatch. Jedinou změnou je opět použití artefaktu. Když ukazatel času klesne na nulu a někdo z vašeho týmu drží v ruce artefakt, automaticky vyhráváte zápas. Jak ale tušíte, nestává se to příliš často, protože se v časovém limitu většinou stihnete navzájem vystřílet. Nicméně v okamžiku, kdy začne odtikávat poslední minuta, není od věci začít se o polohu artefaktu blíže zajímat.

AUTOR: JIŘÍ ŠKRAMPAL

Vzkříšení často rozhodne o výhře

TOP SECRET

Jistě jste dlouho dumali nad tím, co se skrývá za záhadnými „secret" achievmenty. Vaše tápání je u konce, máme pro vás jejich kompletní seznam:

Master Ninja **100 bodů**
Způsobte katanou 100x smrtelné zranění (musíte nepřítele seknout v okamžiku, kdy je k vám zády a neví o vás, rychle potom vykrvácí).

Triple Rez! **10 bodů**
Oživte tři spoluhráče najednou.

Master Gardener **25 bodů**
Zabijte pět nepřátel kouzlem Strangle.

Winning Streak **10 bodů**
Vyhrajte deset kol za sebou.

Godlike **25 bodů**
Zabijte všechny nepřátele bez toho, aniž by vás jakkoliv zranili.

RASY – VLASTNOSTI A PŘEDURČENÍ

Narozdíl od většiny onlinových akcí, kde jsou si všichni rovni, obsahuje Shadowrun pět odlišných ras, z nichž každá má své jasné specifikace. Většina herních módů je závislá na správném složení týmu a dobré spolupráci jednotlivých členů. Pojďme si složení bojovníků Shadowrunu představit zblízka:

LIDÉ

Jak by se dalo předpokládat, lidé se nevyznačují žádnými extra silnými prvky, ale také nemají výrazné slabiny. Lidé jsou druhou nejrychlejší rasou a hru začínají s nějakým tím šestákem navíc (konkrétně s 2500 dolarů). Nejčastěji bývají lidští bojovníci vybaveni technikou (mají při jejím používání výhodu) a často také těžkou zbraní, která je nezpomaluje tolik jako elfy. Ve výbavě dále nechybí teleport a strom života. Není to nicméně pravidlem a v zásadě si z lidí můžete udělat, co chcete.

ELFOVÉ

Elfové jsou nejrychlejší rasou ve hře, dokáží se sami léčit a disponují největší magickou energií. Na druhou stranu mají nejméně zdraví – stačí jen několik zásahů a odporoučí se do věčných lovišť. To je předurčuje k taktice „udeř a uteč". Pokud hrajete za elfa, dejte si pozor na těžké zbraně, jako je raketomet nebo minigun. Ne, že by měly v rukou elfů méně devastující účinek, ale elf s raketometem platí za dobře zasažitelný, pomalý cíl s velmi nízkou životností. Naopak kombinace katana, Smoke a Wired Reflexes je pro elfy jako dělaná.

TROLLOVÉ

Kde nepomůže síla, použij násilí. Všichni trollové se tímto heslem řídí již od kolébky, což z nich udělalo obávanou rasu. Trollové mají ze všech ras nejvíce zdraví a navíc automatickou schopnost „harden", díky které toho jejich obří těla vydrží ještě o něco víc, ovšem za cenu drahocenné magické energie. Pokud hrajete za trolla, dejte si pozor na trpaslíky a antimagické generátory, bez magické energie toho troll nevydrží o nic víc než ostatní. Trollům nedělá problémy nosit nejtěžší zbraně, nejsou penalizování za rychlost, což je dobře, protože jsou sami o sobě nejpomalejší rasou. Nevýhodou je také fakt, že se do obřích trollů trefuje mnohem lépe než do trpaslíků či elfů.

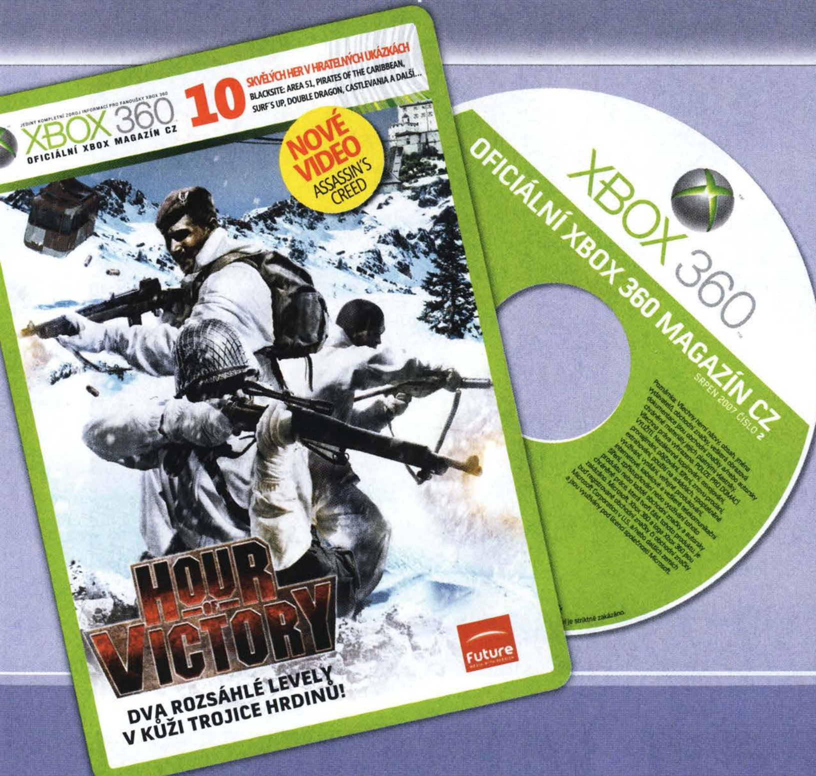
TRPASLÍCI

Trpaslíci nejsou příliš rychlí a jejich magická energie se doplňuje žalostně pomalu. Příliš jim to ale nevadí, protože ji dokáží extrahovat téměř z každého, kdo je poblíž. Ať už z nepřítele, ze stromu života, z přivolaných příšer (které tím můžete v mžiku zlikvidovat) a v případě potřeby i ze svých spolubojovníků. Těžké zbraně je zpomalují stejně jako většinu ostatních ras. Jednou z jejich největších výhod je kompaktní velikost, což často komplikuje jejich zasažení, headshot jim dokonce nelze uštědřit. S funkcí „vysavače" magické energie po ruce se trpaslíci stávají skvělými parťáky do týmu. Obvykle používají i antimagické generátory.

NAJDETE NA DVD!

AUTOR: Matěj Havíř

Podruhé se setkáváme v sekci hratelných dem, exkluzivních trailerů a dalších věciček pro váš Xbox 360. Především bychom se chtěli omluvit za absenci avizované demoverze na Forzu 2. Aby se předešlo podobným nezdarům, poslali jsme na anglickou redakci našeho profesionálního zabijáka s číslem 47. To je naučí! Ale hned to napravíme veselejší novinkou – pilně pracujeme na počeštění DVD, a tak si jej již od příštího čísla vychutnáte v naší mateřštině (slovenští bratři nechť prominou). A teď rychle k aktuálnímu obsahu. Zabíjení mimozemšťanů v BlackSite, zabíjení Němců v Hour of Victory nebo ~~zabíjení~~ surfování tučňáků v Surf's up. Jednoduše hodně krvavá sbírka demoverzí.



HRÁČSKÉ OBRÁZKY

Opět vám přinášíme několik zkrášlujících prvků pro váš profil. Minule jsme nabídli obrázky z Monster Madness a theme Hour of Victory a dnes je situace opačná. Obrázky z akce zasazené do 2. světové války a theme potřeštěné zombie akce. Jednoduchý návod, jak správně nastavit váš dashboard, nesmí chybět:

1) **Přihlaste svůj profil a spusťte disk**
2) **Na úvodní obrazovce zvolte pohybem dolů „Hour of Victory" nebo „Monster Madness Theme". Stiskněte A.**
3) **Stiskem navigačního (guide) tlačítka zobrazíte svůj profil.**
4) **Zvolte „Personal Settings" a zmáčkněte A.**
5) **Najeďte na „Themes" a potvrďte A.**
6) **Vyberte si nové pozadí s motivy hry Monster Madness.**
7) **Chcete-li změnit hráčský obrázek, najeďte na profil a stiskněte A.**
8) **Zvolte „Edit Profile", následně „Change Gamer Picture" a zvolte si obrázek.**

Víte, že na DVD najdete vedle videí i rozhovory s tvůrci?

OBSAH DISKU:

ZAHRAJTE SI

- Hour of Victory
- BlackSite: Area 51
- Viva Piñata
- Surf's up
- Pirates of the Caribbean: At World's End
- Frogger
- New Rally X
- Heavy Weapon: Atomic Tank
- Castlevania: SOTN
- Double Dragon

VIDEA

- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- FlatOut Ultimate Carnage
- The Darkness
- Assassin's Creed
- Turok interview
- Splinter Cell Conviction
- Project Gotham Racing 4
- Fantastic Four: ROTSS
- Kane & Lynch: Dead Men interview
- Call of Duty 4

ACCESS

- Ace Combat 6: Fires of Liberation
- Blazing Angels: Secret Missions
- Hei$t
- BioShock
- The Club
- Kane & Lynch: Dead Men
- TimeShift
- Turok

RECENZE

- Command & Conquer: Tiberium Wars
- Monster Madness
- Rayman: Raving Rabbids
- Meet the Robinsons
- Castlevania: SOTN
- 3D Ultra Minigolf Adventures
- TMNT 1989 Arcade
- Eets: Chowdown
- Jetpac Retro Refuelled
- Boom Boom Rocket
- Pinball FX

NAJDETE NA DVD!

Váš dashboard už nikdy nebude nudný s novým skinem z našeho disku

XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ

DEMOVERZE! HOUR OF VICTORY

DETAILY

VYDAVATEL: MIDWAY | **VÝROBCE:** MIDWAY | **POČET HRÁČŮ V DEMU:** 1 | **XBOX LIVE:** NE

S OMLAZENÍM SÉRIE Call of Duty se uvolňuje jedno místečko na poli střílleček z 2. světové války. Jestli se Hour of Victory podařilo využít naskytnuté příležitosti a stát se alternativou pro osiřelé hráče, vám napoví naše demoverze. Okusíte atmosféru bojů roku 1942, když se konkrétně podíváte do severní Afriky, a to v misi nazvané Barbarians at the Gate, v níž britskou základnu poblíž Al Shatar napadnou jednotky německé mechanizované pěchoty. Dokážete najít svého velícího důstojníka a odrazit útok nepřítele?

Na výběr jsou vám k dispozici tři hratelné postavy. Ross, člen britského komanda, je dobře ozbrojen a za jeho devizu lze bezesporu brát abnormální výdrž. Bull se spoléhá spíše na šikovnost než brutální sílu. Pomocí lana se dokáže dostat i na odstřelovačské pozice vysoko nad hlavami všech ostatních. Chcete-li se ovšem vyhnout konfrontaci s nepřátelskými vojsky za každou cenu, pak Tagger je ten, koho hledáte. Vstup do jinak nepřístupných oblastí mu zaručuje paklíč i kleště na přestřihávání ostnatých drátů.

Ovládání:

- POHYB/BĚH
- POHLED/ZAMĚŘOVÁNÍ
- VÝBĚR ZBRANĚ/VYKLONĚNÍ
- A SKOK
- B POKLEK
- X NABÍT/POUŽÍT
- Y PŘEPNOUT ZBRAŇ
- LT GRANÁT
- RT STŘELBA
- LB BĚH
- RB ÚTOK NABLÍZKO

RECENZE V ČÍSLE 1

BLACKSITE: AREA 51

VYDAVATEL: MIDWAY | **VÝROBCE:** MIDWAY
POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 | **XBOX LIVE:** NE

OBLAST 51 v Nevadě je, co byste kamenem dohodili, vzdálena od malého městečka Rachel. Jinak poklidný venkovský život zde narušila velká elektromagnetická bouře, která zapříčinila zmizení tohoto místa z radarů. Vy, jakožto bývalý člen speciálních jednotek, máte za úkol vypátrat, co se stalo, a zachránit případné přeživší. Nebudete to mít vůbec snadné. Jak brzy zjistíte, oblast se stala domovem pro nová stvoření mimozemského původu. Jako velitel týmu máte možnost rozdávat prostřednictvím tlačítka RB jednoduché rozkazy. Například určit vojákům, na jakého protivníka směřovat svoji palbu, nebo je poslat do krytu. Na druhou stranu se o jejich život nemusíte až tak strachovat, jelikož je nelze usmrtit, pouze se dočasně stanou nepoužitelnými v boji a všechna ta deratizační práce zbude na vás.

Ovládání:

- POHYB/POKLEK
- MÍŘENÍ/ÚTOK NABLÍZKO
- POKLEK
- A SKOK
- B ÚTOK NABLÍZKO
- X NABÍT
- Y PŘEPNOUT/ZVEDNOUT ZBRAŇ
- LT PŘIBLÍŽENÍ
- RT STŘELBA
- LB GRANÁT
- RB ROZKAZ ČLENŮM TÝMU

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END

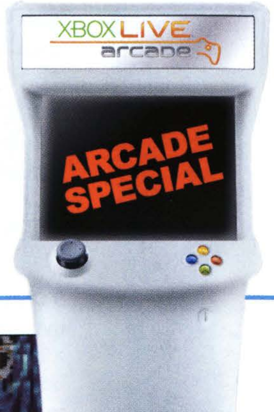
VYDAVATEL: DISNEY | **VÝROBCE:** EUROCOM
POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 | **XBOX LIVE:** NE

LÍBILA SE VÁM recenze Pirátů v minulém čísle, ale stejně nejste přesvědčeni o jejich koupi? Při rozhodování vám určitě pomůže naše demo. Opisuje první krůčky plné verze, a tak začínáte ve vězení, kde dřív nebo později stejně skončí každý pirát. Virtuální Jack Sparrow neztratil nic z charismatu své filmové předlohy, čehož si všimnete již při prvním seznámení, jež je zprostředkováno formou tutoriálu. Vyzkoušíte si značnou část Jackových dovedností, zábavné šermířské souboje i něco z jeho akrobatického repertoáru. Častokrát se ocitnete v situaci, kdy budete přečísleni soupeři hladovými po vaší smrti. To přijde vhod tlačítko LT centrující obraz a kamera pak zabírá prostor přímo před vámi spolu s nepřítelem, na kterého se při šarvátce zrovna soustředíte.

Ovládání:

- POHYB
- POHYB KAMERY
- NEVYUŽITÝ
- A SEKNUTÍ ŠAVLÍ/KOPNUTÍ
- B SKOK
- X PĚST
- Y CHYTAČKA
- LT ZAMĚŘENÍ V BOJI
- RT BĚH/ŠAVLE
- LB POUŽÍT/HODIT
- RB ZACÍLENÍ BAMBITKY/HODIT

STARÉ ARKÁDY JEN PRO VÁS!



RECENZE V ČÍSLE 1

CASTLEVANIA: SOTN

POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 | XBOX LIVE: NE |

KAREL KALIŠ se ve své recenzi rozplýval nad nevysychající hratelností této arkády, jíž ani jinak neúprosný čas neubral nic na přitažlivosti. Castlevania je obecně považována za jedno z nejlepších RPG všech dob, a proto její reinkarnace na XBLA byla víceméně sázkou na jistotou. Na začátku vidíte Richtera Belmonta, jak bojuje s upířím lordem. Až po chvíli zjistíte, že se jedná o prolog a začátek samotné hry. Jakožto syn Draculy, Alucard, budete ve spletitých chodbách hradu hledat jednoho z Belmontů. Stáváte se tak upírem lovícím upíry. Hra sama o sobě je plošinovkového rázu s velice výraznými RPG rysy. Demoverze je limitována 15 minutami, které se nelítostně odpočítávají i při zastavení hry.

"Zástěrkou pro ustavičné mlácení a kopání do všeho, co se hýbe, je únos přítelkyně jednoho z bratrů Leeových"

DOUBLE DRAGON

POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 – 2 | XBOX LIVE: NE |

REMAKE BEAT'EM UP klasiky vyzdvihované pro svoji kooperativní podporu vykouzlí i u vás v pokoji atmosféru osmdesátých let. Zástěrkou pro ustavičné mlácení a kopání do všeho, co se hýbe, je únos přítelkyně jednoho z bratrů Leeových. Billy a Jimmy se tak vydávají po stopách městského gangu. Hrajete-li s kamarádem, musíte se vyvarovat vzájemných úderů, které jsou stejně tak nepříjemné pro postavu kolegy, jako pro obličeje nepřátel. Během své cesty narazíte na množství různých zbraní, které můžete dle libosti používat. Třeba bič je ideální nástroj na podtrhávání nohou nepřátel.

HEAVY WEAPON: ATOMIC TANK

POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 – 4 | XBOX LIVE: NE |

ČTVEŘICE VÝBUŠNÝCH úrovní na vás čeká v této trial verzi akční arkády Heavy Weapon. Atomový tank bude vaším nástrojem zkázy při tažení proti ruské armádě. Bílé helikoptéry křižující oblohu sesílají balíčky, které vaše řádění učiní ještě efektivnějším. Jednoduchým stiskem RT odpálíte atomovou bombu, a tak si na chvíli můžete odpočinout od neustálé střelby. Nebývale štědrá je podpora multiplayerového hraní. Až 4 kamarádi si mohou zahrát jak v kompetitivních, tak kooperativních módech. Arms Race postaví hráče na stejnou startovní čáru se třemi životy a snadným cílem – posbírat co nejvíce bodů. War Party je, jak název napovídá, více týmová hra. Hráči se dělí o jediný život, a dokud alespoň jeden z nich žije, ostatní se po jednoduchém stisknutí startu vrátí zpět do hry.

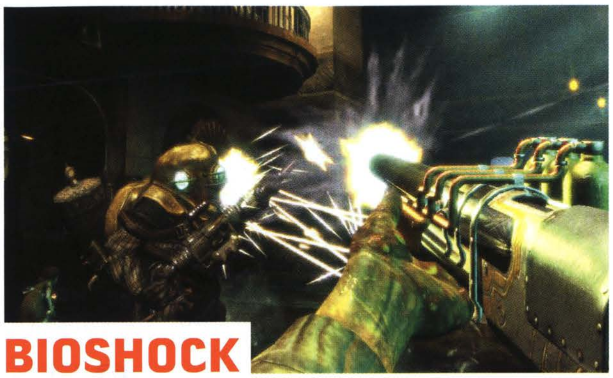
XBOX 360
ZMIZTE, DRÁTY.
ZMIZTE.
BEZDRÁTOVÝ SVĚT JE NOVOU GENERACÍ. Vzepněte se po svobodě a sedněte si, kdekoliv chcete. S bezdrátovými sluchátky, bezdrátovým závodním volantem s posílenou zpětnou vazbou, bezdrátovými ovladači a dalšími prvky, optimalizovanými pro Xbox 360,TM, můžete hrát i při cestách. xbox.com
© 2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Všechny ochranné známky jsou majetkem jejich příslušných vlastníků.
Jump in.
XBOX 360

V PŘÍŠTÍM ČÍSLE

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
NAJDETE NA DVD

10 OČEKÁVANÝCH HITŮ HRATELNĚ!

VYZKOUŠEJTE ARKÁDOVÉ KLASIKY!



BIOSHOCK

Podvodní město Rapture se konečně otevírá také vám.

OVERLORD

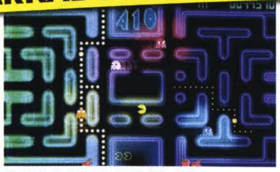
Být tím zlým, nebo ještě horším? Volba je na vás.

BEAUTIFUL KATAMARI

Změňte galaxii k nepoznání! Jak? Koulejte se!

PROJECT SYLPHEED

Je čas vznést se do vesmíru a pořádně si zastřílet.



PAC-MAN CHAMP

PRINCE OF PERSIA

MAD TRACKS

THE BAND OF BUGS

Tiráž

OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ
web: www.oxm.cz
e-mail: oxm@cpress.cz

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711,
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL
Computer Press, a. s.
Holandská 8, 639 00 Brno

TISK Graspo, a. s.

REGISTRACE ISSN 1802-5579, MK ČR E 17602

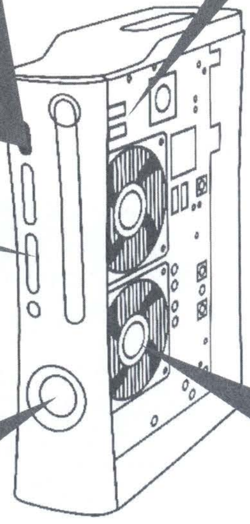
Rozšiřují Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s. Veškerá autorská práva vykonává vydavatel.

Žádná část z obsahu tohoto časopisu nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele. Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Zasláním příspěvku vyjadřuje autor souhlas s jeho zveřejněním a redakčními úpravami. Názor autora nemusí být totožný s názorem vydavatele tohoto časopisu.

Anglickou a americkou verzi časopisu vydává Future Publishing Ltd, Beauford Court, 30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW.

Články převzaté do tohoto čísla z amerického a britského vydání oficiálního Xbox Magazine (včetně Xbox 360: The Official Xbox Magazine) jsou chráněny autorskými právy Future US, Inc., nebo Future Publishing Limited v roce 2007. Reprodukce a rozšiřování je zakázáno. Veškera práva vyhrazena. Otištěno na základě povolení. Jakékoli reprodukování v jakémkoli jazyce, celku nebo části, bez předchozího písemného povolení, se výslovně zakazuje.



OXM REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Karel Kališ
Stálí spolupracovníci: Martin Boček, J.A. Frost, Matěj Havíř, Michal Jonáš, Ivan Kratochvíl, Jan Morkes, Ondřej Selner, David Sláma, Michael Stern, Jiří Škrampal, Petr Urban, Tomáš Vrána, Martin Zavřel
Ředitel úseku tištěných médií: Michal Politzer
Editace: Matěj Dvořák
Korektury: Zdeněk Dan
Asistentka redakcí: Jana Matějková

SPECIÁLNÍ DÍKY
Anglickému Future Publishing a české herní divizi společnosti Microsoft

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Art director: Pavel Junk
Titulní strana: Pavel Junk
Sazba: Veronika Chadzipolichronisová, Jan Cága
Marketing: Věra Foltýnová
Produkce: Marcela Veselá, Eva Vétéchová, Diana Brabcová
Distribuce: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ, REKLAMACE
casopisy.cpress.cz
Předplatné a reklamace pro ČR:
bezplatná telefonní linka: 800 11 55 88
(v pracovní dny od 8.00 do 16.30 hodin)
predplatne@cpress.cz
reklamace@cpress.cz
Předplatné a reklamace pro SR:
casopisy@cpress.sk
tel.: +421 244 453 702
reklamace@cpress.sk
Upozornění pro předplatitele:
kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte

INZERCE
Produktový manažer: Richard Mařák
Computer Press Praha: Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Richard Mařák, Barbora Terebová Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
Computer Press Brno: Jitka Křivská
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712
Computer Press Bratislava: Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 244 462 917,
fax: +421 244 452 046
Foreign Contacts: Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Holandská 8, 639 00 Brno, Czech Republic
tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

PLUS! DALŠÍ ČERSTVÉ INFORMACE ZE SVĚTA XBOX 360

XBOX 360 NA KOUSKY **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE** PRVNÍ DOJMY **TWO WORLDS** RECENZE **TRANSFORMERS** RECENZE **ALONE IN THE DARK** PRVNÍ DOJMY **XBOX 1 RETRO** ANEB DŮVODY NEÚSPĚCHU **MOTOGP 07** RECENZE

V PRODEJI OD 17. SRPNA

KOMENTÁŘ

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

Invaze „krabičky budoucnosti"

AUTOR:

Tim Schafer

TIM SCHAFER a jeho gang autorů v Double Fine Productions už si své místo v síni slávy dobyli svérázným výtvorem Psychonauts, který i přes obdiv kritiky u hráčů propadl. Tim sám však stál za vznikem řady herních legend v čele Day of the Tentacle, Full Throttle a Grim Fandango. V současné době pracuje na vývoji neohlášeného titulu pro vydavatelství Sierra. Na stránkách doublefine.com si můžete přečíst Timův blog nebo koupit řadu her i drobností, z nichž řada je dostupná s Timovým podpisem.

BYL ROK 1990 a tehdejší zaměstnanci Lucasfilm se účastnili velkého setkání, na němž měla být komentována poslední redukce stavů ve firmě. Každý měl strach o své místo, což byl také důvod, proč se tehdejší prezident firmy rozhodl celou situaci komentovat. (Nebyl to George. Šlo o jiného chlápka, co takřka neustále nosil vlněnou vestu.) Otázka, kterou se mu většina zaměstnanců chystala položit, zněla zhruba: „Mám zde budoucnost? A pokud ano, zahrnuje brzké balení si svých pěti švestek?" Tehdejší prezident nicméně chtěl mluvit o budoucnosti zábavy. Dlouho a obšírně zmíněné téma diskutovali jen v rámci vedení. Výstup? Téměř vše okolo médií je nejisté. Jediná věc, na které se shodli všichni do jednoho, byla jednoduchá vize – vize, podle níž bude v budoucnu na vaší televizi ležet krabice a zábava bude vycházet právě z ní.

„Nevíme, co ta krabice ve skutečnosti bude, nebo kdo ji vyrobí, nebo zda ji budeme vlastnit či si jen půjčovat, stejně jako zda budou zábavou míněny filmy, hry nebo cokoliv jiného, ale víme... že to bude nějaká krabice. A bude se nacházet na vršku vaší televize." Několik týdnů potom tenhle člověk, tehdejší prezident se zálibou ve svetrech a vestách, rezignoval. A my

»Vztah, který máte se svým Xboxem, to je ta nejvíc next-gen věc ze všech.

zaměstnanci jsme se radovali a volali: „Vem si svoje svetry, propouštění a krabičku budoucnosti s sebou!" Dnes ale vše vidím jinak. Myslím, že ten člověk – snad s výjimkou umístění jeho vysněné krabice – mohl mít pravdu. Právě teď možná mám jednu z těch krabic ve svém obýváku.

Ještě víc zarážející, než že měl „prezident svetřík" pravdu, je možnost, že měli pravdu v marketingovém oddělení Microsoftu. Ne snad, že by ji měli vždy; většinu času mě spíš přivádí k šílenství. Když ale s přáteli relaxujeme u mě doma, držíce skateboard v jedné ruce a 360 ovladač v druhé ve snaze takto vystřihnout headshot, napadá mě: má u mě doma Microsoft nainstalovanou kameru?

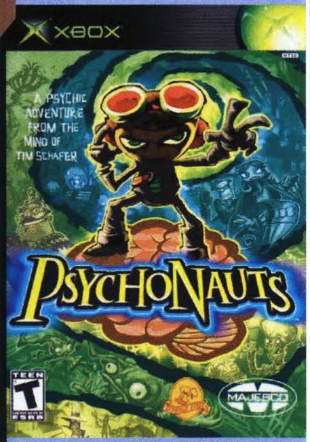
(Dobře, tady je realistický obrázek mojí maličkosti, kterak hraje Gears of War: typická noc, župan, zarostlé strniště na tváři, nohy na konferenčním stolku zaházeném zbytky jídla, debilně vypadající headset na hlavě a pitomé brýle přes oči, to protože kontaktní čočky zase vyschly kvůli alergii, kterou vyvolává to malé kotě spící vedle mě. Varování: tento typ hardcore přístupu k hraní není póza: je to životní styl!)

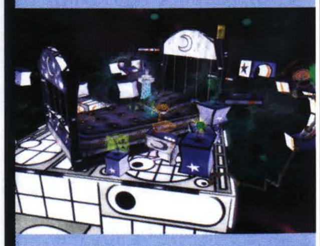
Ale podstatné je toto: miluji svůj Xbox 360. (A nejen proto, že už na něm konečně fungují Psychonauti. Ale díky za to.) Myslím, že ten největší úspěch Xboxu 360 netkví v jeho výkonu nebo vizuální kvalitě, ale ve způsobu, jakým s konzolí pracujete. Vztah, který máte se svým Xboxem, to je ta nejvíc next-gen věc ze všech.

Jak na něm hraji? Svalím se na gauč – samozřejmě atleticky – a zapnu konzoli. Podívám se, kolik z mých přátel je online a co hrají. Prozkoumám, jaké novinky jsou na Xbox Live Arcade, nebo jaké demoverze či videa jsou ke stažení. A poté – teprve poté – začnu přemýšlet nad tím, kterou z her budu hrát. Jsem připraven na to konečně generála RAAMa zaseknout za tu druhou betonovou krychli, abych ho zabil jako správný cheater, který jsem, a konečně tak získal ten zatracený achievement za dohrání na Insane? Nebo budu relaxovat s Hardwood Hearts? Abych se přiznal, New Age pirátská hudba mě opravdu pomáhá usnout.

Tenhle myšlenkový proces konec konců není nový. Nové je pouze pořadí, v jakém se vše děje – alespoň pro mě. Zapínám konzoli ještě předtím, než skutečně vím, co budu hrát. Místo, abych přemýšlel „jdu si zahrát Gears of War", mě napadá „Jdu si zahrát něco na Xboxu".

Och, bože! Oni vyhráli.





10 milionů hráčů na konzoli nové generace

Více než 100 her v HD rozlišení

Jump in.

XBOX 360

Jump in.

XBOX 360